ゲームラボ8月号 2007年8月1日発行 毎月1回1日発行 No144 平成10年2月13日第三種郵便物認可

過激に遊ぶ!!パソコン&ゲームマシン実験室

ゲームラボ

8
2007

第2特集 駄菓子屋NOW
第3特集 ハンダマスター



あの"萌える英単語集"がマンガに!!
月刊もえたん
別冊付録

いきなりラスボス&イベント全部
ゼルダ 夢幻の砂時計

改造しまくらなきゃウソだ!!
スパロボOG

▼MOD-Chip対策に対抗!! 新型Wii徹底解析
▼ポケモンフリーク必見!! DSマジコンの超裏技
▼WiiもXbox360も携帯ゲーム機にしよう
▼PS3&Xbox360は空冷化がアツイ!!
▼HDCPをあっさり無効化してしまう!!
話題のHDMI出力切り替え機の驚くべき正体
▼大画面で楽しもうオトナのPSP
▼はじめての目的別PC自作教室
▼MOD-ChipのためのPICマイコン速習講座
▼クタたんでもできるジャンクPSP修理
▼クソゲー→神ゲー化計画@改造コード
▼PSPファーム3.50→1.50ダウングレード

大ハード改造

ゲームラボ8月号 2007年8月1日発行 No144 毎月1回1日発行 平成10年2月13日第三種郵便物認可
ゲームラボ 8 2007
特集 大・ハード改造
別冊付録付き特別定価890円 本体848円
三才ブックス

コミックガレージてくの屋
■同人誌・同人アイテムのオンラインショップ■

●同人誌・同人ソフト●

右：商品名　下 サークル名／作家名　〈2007年7月現在〉
品切れ・完売の場合もありますのでご了承くださいませ。


ToLOVEりゅ Vol3
聖リオ／ぷりん、キ帝ィ ￥1050


ToLOVEりゅ Vol4
聖リオ／ぷりん、キ帝ィ、刀鍛治 ￥1050


とらぶる少女Preview
はるまん会／ハルマ刻彦 ￥399


困ったら新キャラなんてもうYaMEて☆
レズ萌え！／お湯の香り ￥630


とらぶるっ娘～少姫～
スタジオ・ワラビー／渚ミナミ ￥777


成年エロシャンプオールカラー！
闘亭／闘亭姉太郎 ￥630


XXX-in SCHOOL
地下世界／パルコ長嶋 ￥472


黒蝶遊戯
くりおね社／YU-RI ￥682


Energetic Love
LUCK&PLUCK!Co／天宮遥 ￥630


ぷにぽょん
なぎさわ屋／なぎさわゆう ￥1575


ういざーどおぷうぇーるず ネギまぁ
CANDY MAN／綾風柳晶 ￥525


まほら少女のどか Preview
はるまん会／ハルマ刻彦 ￥399


和泉亜子のDream
鷹ノ団／鷹那優輝 ￥672


なのはの絶体絶命3
テッチテッチ／ゆずぽん ￥630


涼宮ハルヒの大研究
なぎさわ屋／なぎさわゆう ￥840


紅蓮裸体
Yan-Yam／Yan-Yam ￥630


ブタモグラのトリルチンホで精子責け！
闘亭／闘亭姉太郎 ￥630


日曜日のオカズ
valssu／茶琉 ￥735


天元突破少女Preview
はるまん会／ハルマ刻彦 ￥399


屋玩具少女凌辱おっき☆した！
青ぢそ甘エ／妃田マリ ￥735


ひめらき
PH／TAM ￥735


獄らき1
雷神会／はるきゲにあ ￥525


C
あしたから頑張る／止田卓史 ￥735


SWEET NIGHTMARES
CANDY MAN／綾風柳晶、よう太 ￥525


Out Of Orbit.
LUCK&PLUCK!Co／天宮遥 ￥473

CONTENTS

8 2007 AUGUST
GAMELABO

巻頭カラー

第1特集

大・ハード改造

今月の大物改造コード
- スパロボOG オリジェネ
- ゼルダ 夢幻の砂時計
- いたストDS
- マナケミア
- どきどき魔女神判!

第2特集

駄菓子屋NOW

第3特集

ザ・熱血ハンダ漢塾

別冊付録 あの"萌える英単語集"がマンガになった!!
月刊もえたん

ゲームラボのケータイサイト好評稼働中!!

アクセス方法は3とおり

1. QRコードを読み込む
2. 空メールを送る
3. URLを手入力する

このケータイサイトで、ゲームラボがもっともっと身近になるぞ!! 待ってま〜す!!

QRコード

●空メール送り先:gl@kmaga.jp
●URL:http://kmaga.jp/glabo/

※メール拒否設定をされている方はいったん解除してください。
※ドメイン指定をされている方はkmaga.jpを追加してください。

4月号の発売にともなってオープンしたゲームラボのケータイサイトが好評!! 最新号トピックス、編集部員ブログ、待ち受け画像のほか、勝手にゲームレビュー、街で見つけたオカシなグッズ紹介などなど、読者参加型のコンテンツも満載!! 会員登録(無料)をした人だけが利用できる限定メニューも準備中!! ケータイ持ってる人はさっそくアクセスしよう!!

連載

Columns

Fun, Technique...

改造コード大全集 209

NDS

いただきストリートDS/おんたま♪ おんぷ島へん/家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル 骸 強襲!/株トレーダー瞬/川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩/ゲームで出ましたっ! パワパフガールズZ/ゼルダの伝説 夢幻の砂時計/タッチ デ ウノー!DS/ちゅ〜かな雀士 てんほー牌娘 Remix/デイズ オブ メモリーズ/どきどき魔女神判!/パイレーツ オブ カリビアン ワールド エンド/BLACK CAT 黒猫の協奏曲/みずいろブラッド

PS2

グローランサーVI Precarious world/新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ/スーパーロボット大戦OG オリジナルジェネレーションズ/シムーン 異薔薇戦争 封印のリ マージョン/すもももももも 〜地上最強のヨメ〜 継承しましょ!? 恋の花ムコ争奪戦!!/戦闘国家 改 -LEGEND-/武装錬金 〜ようこそ パピヨンパークへ/まじしゃんず・あかでみい/魔女っ娘ア ラモードII 〜魔女と剣のストラグル〜/マナケミア 〜学園の錬金術師たち〜

PSP

SIMPLE2500シリーズ Portable Vol.8!! THE どこでもギャル麻雀/ドラゴンボールZ 真武道会2/ファイナルファンタジーII

広告INDEX・・・・・・

広告掲載については弊社広告部(03-3535-7331)にお問い合わせください。
※既刊号の広告を見て製品を注文する場合は、販売店に在庫を確認してください。



高い！強い！すごい！

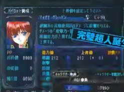
スーパーロボット大戦OG
Super Robot Wars Original Generations 大改造指南

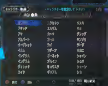
ついに発売となったシリーズ最新作、『スーパーロボット大戦OG オリジナルジェネレーションズ』の改造コードを一挙に公開する！「好きな機体を使いたい」「機体を改造しまくりたい」「とにかく早くストーリーを進めたい」なんて望みをかなえる改造コードが、たっぷりと用意されているぞ。これらを自由に駆使して、本作を心ゆくまで堪能してくれ！











いきなり禁断のユニット変更！

さまざまな作品のキャラクターが、一堂に会して戦う。そんな夢の競演が『スパロボ』のウリなのに、乗り換えに制限があったり、魅力的なユニットは敵軍限定だったりと、あいかわらずガッカリさせられる。こんなときこそ「機体変更」コードの出番だ。好きな機体を戦場に送りこめ！

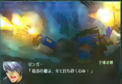




←カチーナがダイゼンガーに搭乗。これはキマってる！

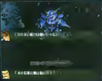


→怨恨深いアステリオンを捨てて、ショボイ戦闘機で戦場を駆け抜けるアイビス。外宇宙への旅立ちの日は遠いか。



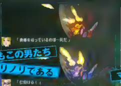
↑SRXのフィンガーランチャーが唸る！ 親分ったら、SRXをひとりで動かしちゃってます。





→クスハとユウキが龍虎王の必殺技を放つ！ ……これ何人乗り？

←核ミサイルに乗ったカイの死亡フラグっぷりに脱帽。分が悪いってレベルじゃねぇぞ！



→こちらは萌え系ロボットのゴスロリオン（フェアリオン）を、見事なシンクロで操る兄弟。さすがは天才。

それにしてもこの男たちノリノリである



←あまりの恥ずかしさに「二度目はないぶ…」なんて言いながらも、ヴァルシオーネの魅力を存分に引き出しているキョウスケ。

こんな改造はいかが？

「機体変更」コードは、敵軍のユニットも自由に変更することができるのだ。試しにメギロートを龍虎王に変更して、「OG1・リュウセイルート」をはじめてみた。すると



いきなりヒュッケバイン・ガンスワードが龍虎王に包囲された！ エルザムのセカンド・コンタクトも最悪の状況に。

戦力増強を図れ！

毎度大変な資金繰りも、改造コードを使えば一発解決。運悪く資金を最大にして、納得いくまで機体と武器を改造してしまおう。さらに「経験値入手するとレベル最大」や「PP振り分けると9999」などのコードを使えば、一瞬で究極のパイロットを生み出すこともできてしまうのだ。





➲麗しき「99999999」の文字！　地球の運命を背負っているんだから、これぐらいの資金は必要だよね。



➲資金を積めばあっという間に全改造が可能だ。ついでに改造ボーナスもゲットできる。



➲武器の改造も最大に。全段階改造してみないと、真の力がわからないんだから仕方ない。



➲エクセレンのレベルが99上がった！　もちろん、精神コマンドは全開、固有スキルも限界まで上昇する。



➲レベルよりも重要なPPもこのとおりだ。全ステータス400、さらにスキルも付け放題ってことで。



➲地形適応もそろって、完璧なステータス。どんなユニットに乗せても、最高のポテンシャルを見せてくれるはずだ。

ただし、やりすぎには注意

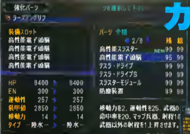
カンタンに戦力の増強ができるからといって、やりすぎるとしっぺ返しを喰らうかも。たとえば、「敵のHPを一定量削る」というような勝利条件のステージで強い武器しか持っていないと、ダメージを調節できず、攻略できなくなってしまうことがあるのだ。また、ステータスを最大にしたパイロットが、ストーリー上で敵側に回ったりすることもあるのだ。



最大ダメージ狙っちゃう？

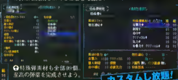


能力MAXならこんな強烈な攻撃も可能。ぜひ最大ダメージに挑戦してくれ。



カスタマイズを追求せよ！

「強いだけじゃもの足りない？」というキミには、「強化パーツ全入手」コードがオススメ。各種強化パーツを組み合わせれば、独自のユニットに仕上げることができるぞ。「特殊弾素材全入手」コードを使って、好みの弾薬を合成しまくることも可能だ！



↑特殊弾素材も全部99個。至高の弾薬を完成させよう。

カスタムし放題！



↑「高性能電子頭脳」がナント99個も手に入ってしまった！ 片っ端から機体に装備させれば、戦力は確実に跳ね上がる。



↑「スパロボ」の代名詞とも言える「鋼の魂」もゴッソリと。

←強化パーツで装甲約4000！ 堅さに定評のあるラッセルを乗せれば万全だ！



↑いろいろ組み合わせた結果、脅威の射程22が実現した！

MOTTO! MOTTO! お役立ちコード満載!!

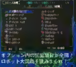
今回は機体変更や戦力増強以外にも、「再動可能」や「弾数減らない」などたくさんのコードが用意されているぞ！ ぜひとも活用して「スパロボOG」をすみからすみまで楽しんでほしい。



「SP減らない」コードを使えば、精神コマンドが使い放題になる。



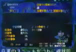
熟練度を気にせずプレイしたいなら「熟練度99」コードだ。



オプション内の閲覧項目が全開！ ロボット大図鑑を読みまくれ！



いきなりモード選択が可能!? スペシャルから始めても楽しいぞ。



自軍のユニットがつねに魂状態。敵をサクサク倒せてしまう！

そして、OG2.5へ……

本編をクリアしないとプレイできないOG2.5も即プレイ可能。驚愕の結末は、自分の目で見届けてくれ！



超充実の「スパロボOG」改造コードは209ページから！

ゼルダの伝説 The Legend Of Zelda 夢幻の砂時計 無限大攻略



『ゼルダ』の最新作がニンテンドーDSでついに登場！　ここでは本編の攻略チャートを中心に、謎解き解説やミニゲーム&サブイベントの攻略法まで、余すことなくお届けする。本誌を片手に大海原へと旅立とう！　Text by dam

超驚速攻略チャート

エンディングまで一気に駆け抜ける！　途中で行き詰まっている人もこれで安心だ！

幽霊船編

メルカ島・海岸

オープニングイベント後、海岸からスタート。東にある家に入り、シーワンに話しかける。家から出てさらに東へ進むと地震のイベント発生。北にある「北の抜け道」へ向かう。北の抜け道に入るとシエラに警告されるので、再びシーワンの家に行き会話。イベント発生後、東にある洞窟に入る。看板に「7」と書き込んで洞窟の扉を開け、奥の宝箱から「シーワンの剣」を入手。剣の使い方を教わったら再び北の抜け道へ。

メルカ島・山の抜け道

扉のそばにある宝箱から「小さなカギ（以下「カギ」）」を入手。その「カギ」で扉を開けて進む。4つのレバーを「左から2番目、左端、右端、右から2番目」の順に引くと再び「カギ」が出現するので入手し、それを使って扉を開けて2階へ。2階のネズミは「カギ」を持っているが近づくと隠れるので、逃げられないように西側の穴を箱で塞ぐ。穴を塞いだら少し離れて「カギ」を持ったネズミが出てくるのを待ち、出てきたら西へ追い詰めて倒し「カギ」を入手。その「カギ」で扉を開けて洞窟を出る。

メルカ島・港町

さん橋に行くとイベント発生。バーに行きマスターと会話。そののち北にある「海王の神殿」へ向かう。段差の上に見える宝箱は、ツボを持った状態で、よろず屋の横から西へジャンプして崖を越えると取れる。（中身は「おたから」）。

メルカ島・海王の神殿

エントランスを抜けて神殿に入るとイベント発生。フロアの中央にある水晶を剣で叩いて作動させるとトゲの仕掛けが下がる。ラインバックに話しかけて「カギ」を入手し扉を開ける。そののちフロアの北西にある水晶を作動させ、素早く北東側の水晶も作動させると北側の扉が開く。扉の奥の宝箱から「海図」を入手。神殿から出る。

メルカ島・港町

さん橋に行くとイベント発生。海





改造コードも充実！

攻略情報だけでなく、改造コードももちろんご用意。「ライフMAX」などの実用性の高いコードから、ちょっと笑えるおもしろコードまで、ボリューム満点だ！

詳細は209ページからの「改造コード大全集」で！

図に描かれた島をタッチペンでこすると紋章が現れる。船に乗って「火の島」へ。

火の島

島の東端にいるシカバネ（カシゾク）の話を聞く。「占いの館」へ進み地下の敵を全滅させたら扉の奥に向かってNDS本体のマイクで合図する。扉を開くには入り口にある地図の「東の小島、南の小屋、北の小島の少し東」の３か所をチェックすればいい。「炎の神殿」の扉は、マイクに息を吹きかけてロウソクの火を消せば開く。

火の島・炎の神殿

14ページの「炎の神殿」参照

火の島

占いの館に行き、フォーチュンから「力のみなもと」をもらう。火山の山頂近くの宝箱から「20ルピー」を入手。いざ「メルカ島」へ。

メルカ島

造船所がオープンしているので、造船所内で宝箱（「船のパーツ」）を入手。海王の神殿へ。

メルカ島・海王の神殿

14ページの「海王の神殿（2回目）」参照

メルカ島

さん橋に行き、ラインバックに海図を見せる。海図のホコリはマイクに息を吹きかければ取れる。船に乗り「大砲島」へ。

大砲島

小屋にいるフンに話しかけ、「ばくだん花畑」の扉を開けてもらう。

大砲島・ばくだん花畑

ハチの巣の近くの宝箱から「宝の地図」を入手。邪魔な岩や壁の亀裂は「バクダン花」を使って壊そう。また洞窟内の邪魔な箱は、広いところへ引っぱれば進めるようになる。奥の宝箱から「力のみなもと」を入手。裏口のそばにある岩は花畑から離れているので、バクダン花を持ったまま段差を飛び降りて走らないと間に合わない。

大砲島

小屋の裏口から入り、エドから「エドの大砲」を50ルピーで売ってもらう。

海上

北西の海へ進もうとすると竜巻に巻き込まれるので、西の岩場の切れ目から北へ向かう。茶色の岩は大砲で破壊すればOK。岩場を抜けると「幽霊船」に遭遇するので追いかける。霧で幽霊船を見失ったら、「モルデ島」へ。

モルデ島

民家で宝箱（「おたから」）を入手。北東の民家でロマーニと話し、洞窟へ向かう。

モルデ島・洞窟

高台にある宝箱はまだ取れない。半魚人は突進してきたときに背中から攻撃するとダメージを与えられる（「ブーメラン」で背中を狙ってもOK）。壁の亀裂をバクダン花で壊して隠し部屋に入り、宝箱から「スコップ」を入手する。洞窟を出た先にある宝箱（「おたから」）も入手。段差を下りて村へ戻る。

モルデ島

ロマーニの家の西にあるヤシの根元を「スコップ」で掘って隠し部屋に入る。壁のメモを見ながら霧の抜け道ルートを海図に書き込んでおこう。部屋の中で宝箱（「宝の地図」）を入手。船に乗り、霧の抜け道ルートどおりに進み、「風の島」へ。

風の島

強風注意の看板のある場所では、風が出ているときに風下に向かってジャンプすれば、崖を飛び越えて進めるようになる。そののち壁の亀裂をバクダン花で壊して隠し部屋へ。隠し部屋には、海図には載っていない島の場所のメモ、宝箱（「勇気のみなもと」）がある。もう１つの洞窟の宝箱からは、「宝の地図」「知恵のみなもと」が入手できる。洞窟を抜けると風穴泉エリア。

風穴泉＆砂漠

風穴泉に近づくと上空へ吹き上げられる。吹き上げられたくない場合は、風穴を「スコップ」で埋めてしまえばよい。逆に埋まっている穴は「スコップ」で掘り返せば使えるようになる。風穴泉エリアの宝箱から「力のみなもと」、砂漠エリアの宝箱から「宝の地図」を入手。西の２つと南東端の合計３つの風車を回す（マイクに息を吹きかける）と、風の装置が止まり扉が開く。

風の島・風の神殿

14ページの「風の神殿」を参照

メルカ島

シーワンに話しかけ、「力のみなもと」を入手。家の東にある木の根元を「スコップ」で掘ると「宝の地図」が手に入る。神殿へ向かう途中にある壁の亀裂を「バクダン」で壊し、洞窟に入って宝箱（「力のみなもと」）を入手。

メルカ島・海王の神殿

15ページの「海王の神殿（3回目）」を参照

メルカ島

鑑定屋がオープンしているので、高値で売れる「おたから」は売ってしまおう。エドからの郵便をポストマンから受け取り大砲島へ。

大砲島

エドから「サルベージアーム」を最低200ルピーで買う。マイクを使い大声で叫べと言われるが、マイクを何度か爪で弾くだけでも大きな音は出る。

海上

太陽の紋章のポイントでサルベージを行う。アームが壊れた場合は、造船所で修理してもらえる。サルベージに成功し、「太陽のカギ」を入手。

海上・モルデ島近海

モルデ島に近づくとボスが出現。動き回りながらボスの出す攻撃弾を大砲で迎撃しよう。そして黄色の目玉が出たときにそれを大砲で攻撃。船はライフが少ないので迎撃を最優先すること。

モルデ島

ヤシの根元の隠し部屋から神殿を目指す。太陽の紋章の扉を「太陽のカギ」で開けて洞窟を出る。出口周辺を「スコップ」で掘ると穴が見つかるのでそこに入り、宝箱（「知恵のみなもと」）を入手。道なりに進むと石像が見えるので「ブーメラン」で作動させる。さらに進んでいくと、もう１つ石像があるので、こちらは剣で作動させ、神殿の扉のほうへ向きを変える。エリアの最深部に到達すると半魚人２匹と戦闘。勝利すると石像が出現するので、こちらも剣を使って神殿の方へ向けると神殿の扉が開く。

モルデ島・勇気の神殿

15ページの「勇気の神殿」を参照

モルデ島～海上

神殿クリア後、船に戻るとイベント発生。ジョリーンが攻めてくる。ジョリーンの突撃攻撃をかわしたあと、すぐに背中を攻撃すればダメージを与えられる。ある程度ダメージを与え、つば競り合いに勝ったらジョリーンは逃げていく。戦闘終了後、郵便を受け取りポストマンから「ジョリーンの手紙」を入手。

海上・霧の深いエリア

北西の海上でイベント発生。精霊の反応を頼りに「幽霊船」を捜す。

幽霊船

16ページの「幽霊船」を参照

夢幻のつるぎ編

サウズの島

この島は海図には載っていないが、「風の島」の北にある。風の島の隠し部屋のメモを頼りに探せばすぐに見つかるはず。ポスト横の道を進んで曲がり角の南西周辺を「スコップ」で掘り、「宝の地図」を入手。段差の上の宝箱はコッコを持ってジャンプすれば届く（中身は「知恵のみなもと」）。小屋の中にいるサウズから話を聞き、壁のメモにある図形をメモする。

メルカ島

緑の服の男から「宝の地図」を50ルピーで購入。前回、バクダンで亀裂を壊した洞窟で、目玉の仕掛けを「弓矢」で射ると橋が出現し、先に進めるようになる。洞窟を出た先の宝箱から「船のパーツ」「100ルピー」を入手。洞窟出口近くの目玉の仕掛けを「弓矢」で射ると石像が出現。作動させて北西に向けておき、光線が差した先にある壁を「バクダン」で壊すと洞窟が出現する。さらに洞窟の中の橋の上から南へ「ブーメラン」を投げて水晶を作動させると宝箱が出現し、「勇気のみなもと」を入手できる。洞窟の先にはタレサンがおり、プレイヤー同士のアイテム交換ができるようになる。このとき近くの宝箱から「知恵のみなもと」も入手しておこう。

メルカ島・海王の神殿

16ページの「海王の神殿（4回目）」を参照

メルカ島

船に乗り、南東の海へ。

海上・ゴロン島近海

島に近づくとボスが出現。両側の目玉を狙おう。ボスの攻撃は激しいが根気よく撃ち返していけばOK。

ゴロン島

ゴロン族の子供が「黄色の敵を倒してくれ」と頼んでくるので、段差の上から「弓矢」で倒す。すべて倒すと子供から「宝の地図」をもらえる。看板の向こう側にいる子供はマイクで合図すれば、橋を架けてくれる。14人のゴロン族に話しかけてから長老のダイゴロンに話しかけると、クイズを出されるので、それに6問連続で正解し、「知恵のみなもと」をもらう。続いて隣のマイゴロンに話しかけると、西へ逃げるので追いかける。次に北東の迷路を抜けて神殿へ向かう。迷路内の床の模様が違うところや亀裂は「バクダン」などで破壊して進もう。迷路内の宝箱から「100ルピー」「力のみなもと」を入手。

ゴロン島・ゴロンの神殿

17ページの「ゴロンの神殿」を参照

ゴロン島

ダイゴロンに話しかけると200ルピーもらえる。迷路の小穴から「ボムチュウ」で水晶を作動させると宝箱（「宝の地図」）が出現するので入手しておく。

海上・氷の島近海

南東の海・北東にある島に近づくと島の氷を砕くイベントが発生。すべて砕くと島に入れるようになる。

氷の島

村長に会い、「ユキザル捜し」に協力する。ユキザルはユキワロシの居住地で「アリオ」に化けているので、正体を見破り再び村長に話しかけると「大氷原」に入れるようになる。ユキワロシの家の看板や石版の前を「スコップ」で掘ると高額なルピーが手に入り、また居住地の南西にある小島の中心を掘ると「宝の地図」が手に入る。

氷の島・大氷原

ユキザルは、息を吸い込むときに「バクダン」を食べさせると、剣でダメージを与えられる。すべてのユキザルを倒すと神殿に入れるようになる。

氷の島・氷の神殿

18ページの「氷の神殿」を参照

氷の島・大氷原

神殿から出るとイベント発生。「カギ爪ロープ」を駆使して大氷原の宝箱を入手。南東の宝箱は「力のみなもと」、南東の崖の上の宝箱は「100ルピー」、2つ並んだ宝箱は「20ルピー」×2。

氷の島

「カギ爪ロープ」を使って居住地の南東の小島に渡り、中心を「スコップ」で掘ると300ルピー入手できる。続いて小心者の家の西にある宝箱から「知恵のみなもと」を入手。最後の海図を手に入れるために「海王の神殿」へ向かう。

メルカ島・海王の神殿

19ページの「海王の神殿（5回目）」を参照

死者の島

部屋に入り、本を読むとイベント発生。同部屋の壁を「バクダン」で壊すと、奥で「宝の地図」「勇気のみなもと」「船のパーツ」×2を入手。島の南東端にある木から「西に13、北に7」の位置を「スコップ」で掘る。すると穴が出現するので入る。

死者の島・洞窟

壁の亀裂を「バクダン」などで壊して中に入ると宝箱（「力のみなもと」）があるので入手。大岩をよけながら洞窟を出る。

死者の島

洞窟から出ると高台に出る。近くの宝箱から「宝の地図」を入手。高台の西端から西にある水晶を「弓矢」で射ると北西の扉が開く。

死者の島・ピラミッド（ガリスの墓）

「北、東、東、北、北」と進むと無限回廊を抜けられる。墓石を調べてガリスの話を聞くと扉が開く。奥の間の宝箱から「王家の首飾り」を入手。

海上・遺跡島近海

竜巻に近づくとイベント発生。島に入れるようになる。

遺跡島

北西のピラミッドを目指して進む。

ミニゲーム攻略

「ゼルダの伝説 夢幻の砂時計」を極めるには避けては通れないミニゲーム、その攻略ポイントを伝授！

[illegible]
- ●場所　北西の海・旅人の船
- ●条件　島を突破
- ●報酬　ハートの器（100）

●攻略のポイント
最初の海賊は決められた回数以上ヒットさせられないので、出てくるまでは普通にプレイ。以降は海賊まで押し込んでガンガン攻め込む。船手の攻撃は、斜め前にダッシュすると避けやすい。

つり
- ●場所　海上
- ●条件　人魚イベント終了
- ●報酬　大物狙いのルアー（アマノシイラ）、ハートの器（ポシードン）

●攻略のポイント
「釣りざお」だけでは釣れる魚の種類が決まっているので、まずは「アマノシイラ」を釣り上げる。次にボヌン島のマーメイド・ハンターから「大物狙いのルアー」を入手。これで大きな魚も釣れるようになるので「ハンモンカジキ」を釣り上げる。さらにもう一匹、マーメイド・ハンターに釣果を報告すると、「ポシードン」が釣れるようになる。大物をうまく釣り上げるコツは、魚の動きに合わせて竿を立てる角度を変えること。

[illegible]
- ●場所　ボヌン島
- ●条件　「バクダン」取得
- ●報酬　バクダン袋（2500）

●攻略のポイント
的の進むルートは決まっているので狙いやすい角度をつねに維持できるようにするのが重要。慣れるまでは弾が流れにくい船首方向を向いて狙うといいだろう。

[illegible]
- ●場所　モルデ島
- ●条件　「弓矢」取得
- ●報酬　矢筒（1700）、ハートの器（2000）

●攻略のポイント
「ハートの器」を入手するには、ほぼパーフェクトでクリアしなければならないので、地道な練習が必要。的の出てくる順番は一定なので覚えておくといいだろう。

掘り出しゲーム
- ●場所　南東の海・ホリホリ島
- ●条件　「南東の海図」取得
- ●報酬　宝の地図

●攻略のポイント
アイテムの位置はランダムなので、いいアイテムが出るかどうかは運次第。規定を超って掘り続けるとルピーを全額没収されるので注意が必要だ。

[illegible]
- ●場所　北東の海・メイズ島
- ●条件　「北東の海図」取得
- ●報酬　知恵のみなもと（初級）、宝の地図（中級）、ハートの器、300ルピー（上級）

●攻略のポイント
いかに素早く迷路を突破できるかが重要になるので、順路を覚えるためにマップに書き込んでおこう。またクリアには、「カギ爪ロープ」なども必要となるので挑戦するのはゲーム終盤になってからでいいだろう。

[illegible]
- ●場所　南東の海・ドゥエス島
- ●条件　マイゴロンからの手紙を受け取る（ハガネを3つ集める）
- ●報酬　ボムチュウ袋（35秒）

●攻略のポイント
壁に当たらないように注意しながら水晶の位置を覚えてプレイする。焦らなければとくに難しくはないだろう。

長丁場なので回復アイテムをたくさん用意しておこう。

遺跡島・北西のピラミッド
墓石を調べるとトメスが現れ、東へ向かうための橋を架けてくれる。

遺跡島
架けてもらった橋を渡り、北東のピラミッドを目指して進む。

遺跡島・北東のピラミッド
2階にある墓石を調べ、「王家のカギ」を入手。

遺跡島・北西のピラミッド
もう一度「北西のピラミッド」へ向かい、「カギ」を使って遺跡島の水位を下げる。

遺跡島
水位が下がり移動範囲が広がる。次は「南の大ピラミッド」を目指す。途中の大岩は、押すと坂を転がっていくので、大岩同士をぶつければ壊すことができる。また宝箱が多数出現するので、地道に回収しておこう。北西エリアの洞窟の中の宝箱は「知恵のみなもと」、「北東のピラミッド」の南西にある宝箱は「勇気のみなもと」、神殿の北西にある宝箱は「200ルピー」、北の大ピラミッドの少し南西にある宝箱は「100ルピー」、南の大ピラミッドの北端の先にある宝箱は「知恵のみなもと」、南西の石版エリアの宝箱は「力のみなもと」。

遺跡島・南の大ピラミッド
墓石を調べ、キュースに回廊の扉を開けてもらう。

遺跡島
南西エリアにある石版の並びは、回廊の赤い扉を開ける紋章になっており、下図のように一筆で「左上の点から→右上→右下→中心→左下→左上」と描くと扉が開く。



遺跡島・ムトーの神殿
19ページの「ムトーの神殿」を参照

サウスの島
3つのハガネを集めたあと、サウスに話しかける。家を出てポストマンからジョリーンの決闘の手紙を受け取る。

海上
船に乗りジョリーンと対決。ジョリーンの能力は、以前対戦したときとあまり変わらないので、問題なく勝てるだろう。

サウズの島
サウズから「つるぎの刃」を受け取る。

メルカ島
シーワンに話しかけ、「夢幻のつるぎ」を入手。平原でイベント後、「海王の神殿」へ向かう。

メルカ島・海王の神殿
20ページの「海王の神殿（ラスト）」を参照

海上
ボス：幽霊船ベラムー

船を攻撃しても無意味なので、ベラムーの目玉を大砲で攻撃。船の舵は自動で動くので大砲を使ってガンガン攻撃しよう。じっくり狙っていると目玉が次々復活するので注意が必要。すべての目玉を倒すと勝利。ここでセーブ可能。

幽霊船
ボス：ラインバック・ベラムー

「夢幻のスフィア」で背中を攻撃するとイベントが発生する。以降、ひたすら突き突き攻撃を連発。離れたりすると逆に危険だ。攻撃を重ねるとボスとつば競り合いになり、さらに体勢を崩させたらシエラからスフィアをもらえる。次に、上画面をよく見てベラムーが目を開けた瞬間に「夢幻のスフィア」を発動。背中の目玉を攻撃してダメージを与える。後半になると目玉を開いている時間が短くなるので、時間をかけずに素早く入力しよう。

勝利後、感動のエンディングへ！

神殿攻略＆謎解きナビ

攻略のキモとなる神殿をピックアップ！　マップ付きなので、謎解きに大いに役立つぞ！

炎の神殿



- 1F-A　南東エリアの敵を倒して宝箱から「カギ」を入手
- 1F-B　「カギ」で扉を開け、落とし穴に注意しながら進んで宝箱（『20ルピー』）を入手
- 1F-C　４つの水晶の中心に立ち、回転斬りで一気に全部を作動させると、中央エリアの扉が開く
- 1F-D　中央エリアの階段を上がる
- 2F-A　剣で水晶を作動させると、赤と青のブロックの高さが変わる
- 2F-B　東エリアの敵を倒して宝箱から「ブーメラン」を入手。「ブーメラン」で水晶を作動させて火を消す
- 2F-C　北西エリアで「ブーメラン」を使い、水晶２つを作動させ、階段を下りる
- 1F-E　赤ブロックの手前から「ブーメラン」で水晶を作動させる
- 1F-F　西エリアの水晶を「ブーメラン」で作動させる
- 1F-G　階のドクロは「ブーメラン」で攻撃すると火が消えて剣での攻撃が効くようになる。倒したら階段を上がる
- 2F-D　レバーを２つ引くと西エリアの扉が開く
- 2F-E　南西エリアの炎コウモリをすべて「ブーメラン」で倒すと宝箱（『20ルピー』）が出現
- 2F-F　西エリアのネズミを部屋の外から「ブーメラン」で倒して「カギ」を入手
- 2F-G　南東エリアの水晶を作動させ、タコのいる場所まで進んでからもう一度「ブーメラン」で水晶を作動させると、赤と青ブロックの高さが変わり進めるようになる
- 2F-H　「カギ」で扉を開け　階段を上がる
- 3F-A　マイクに息を吹きかけてロウソクの火を消す
- 3F-B　北東エリアの４つの水晶を「左下→右上→左上→右下」の順に「ブーメラン」でロックして一気に作動させると「カギ」が出現する
- 3F-C　「ブーメラン」で「カギ」を回収する
- 3F-D　「カギ」で扉を開け　南西エリアの敵を全滅させる。黄色の敵は「ブーメラン」が有効
- 3F-E　西エリアの敵を全滅させると火が消えて先に進めるようになる
- 3F-F　北西エリアのスイッチを踏むと　しょく台が点灯。「点灯したしょく台→上のしょく台→右のしょく台」の順に通るよう狙って「ブーメラン」を飛ばすと３つのしょく台を一気に点灯させることができる
- 3F-G　西エリアから崖の先にある水晶を「ブーメラン」で作動させると穴が塞がる
- 3F-H　北エリアの宝箱から「ボスカギ」を入手。そのまま持ち運ぶ
- 3F-I　南エリアの扉を「ボスカギ」で開け、階段を上がる
- 4F　石版を調べるとワープポイントが出現。そのまま階段を上がる
- 5F　**ボス：炎幻魔獣ブレイズ**
  上画面に表示されたボスアイコンをよく見て、３つの分身を「ブーメラン」で角の少ない順にロックして攻撃。１つにまとまったら剣で攻撃して倒す。勝利後、「力の精霊リーフ」「ハートの器」を入手

海王の神殿（２回目）



- エントランスでイベント発生。「夢幻の砂時計」を入手
- 1F-A　北エリアにある力の扉を開け、階段を下りる
- B1-A　北東エリアにある水晶を作動させると　南エリアのしょく台が点灯する
- B1-B　「南エリアの点灯したしょく台→火の付いていないしょく台」の順に「ブーメラン」で狙って両方を点灯させると南西エリアの火が消える
- B1-C　北エリアのスイッチを踏み、北西エリアの扉を開けて「カギ」を入手
- B1-D　北東エリアの扉を「カギ」で開け、階段を下りる
- B2-A　２つの水晶を連続して作動させると中央の小部屋に「カギ」が出現
- B2-B　ファントムを誘導して、レバーを引くと北東エリアの火が消える
- B2-C　西エリアの水晶に「ブーメラン」を当てて作動させると西エリアの火が消える
- B2-D　東エリアのスイッチを踏んだ状態で「ブーメラン」を使い　中央の小部屋にある「カギ」を入手
- B2-E　「カギ」で扉を開け、階段を下りる
- B3-A　南西エリアのレバーを引いて南東エリアの火を消す
- B3-B　南東エリアのスイッチを踏むと落とし穴が作動するので、アイテムを持っているファントムを穴に落とす。ファントムが落ちると「カギ」が出現するので入手
- B3-C　南西エリアの扉を「カギ」で開け、宝箱から「フォース」を入手し、北東エリアの台座にセット
- B3-D　南東エリアの宝箱から「フォース」を入手し、北東エリアの台座にセット
- B3-E　北西エリアの宝箱から「フォース」を入手し　北東エリアの台座にセット
- B3-F　３つの「フォース」をセットすると北東エリアの扉が開く。北の別エリアに行き、宝箱から「北西の海図」を入手。ワープを使って神殿を出る

風の神殿

- 1F-A　西エリアの紋章のある床でバクダン花を爆発させると、水晶が作動して橋が架かる
- 1F-B　北西エリアの水晶を「ブーメラン」で作動させ、風の装置を止める
- 1F-C　中央エリアの橋を渡り、タッチで扉を開け、さらにスイッチを踏んで扉を開ける
- 1F-D　南エリアの細い足場を抜け、中央エリアまで進む
- 1F-E　中央エリアにある動かせる風の装置を紋章のある床まで押し、扉の装置の力で崖を飛び越える
- 1F-F　スイッチを踏んでから階段を下りる
- B1-A　岩を被った敵をバクダン花で倒して中央エリアへ進み、スイッチを踏む
- B1-B　南東エリアの宝箱（『おたから』）を入手

B1-C 南東の高台から風穴泉が並んでいる場所へ下り 風に乗って進んだ先にある宝箱から「勇気のみなもと」を入手
B1-D もう一度南東の高台から風穴泉が並んでいる場所へ下り、北から２つ目の風穴泉を箱で塞ぐ
B1-E 風に乗って箱の上に乗り、南東エリアの階段から下りる
B2-A 亀裂をバクダン花で壊して進む
B2-B 中央エリアのメモを読み、「スコップ」でマップ「×印」の風穴泉を掘り起こすと、北と南西の２つの扉が開く
B2-C 西エリアの宝箱から「力のみなもと」を入手
B2-D 北エリアの扉の先にある岩をバクダン花で壊し 階段を上がる
B1-F 風の装置を紋章の位置まで押し、風車を回す
B1-G 階段を下りる
B2-E 南西エリアの階段を上がる
B1-H 風の装置を移動させて風車を回すと、中央エリアに「カギ」が出現するので 高台から飛び降りて入手する
B1-I 南東エリアの階段を下りる
B2-F 北東エリアの扉を「カギ」で開け、宝箱から「バクダン」を入手
B2-G 北西エリアの亀裂を「バクダン」で壊して先へ進む。風穴泉に「バクダン」を仕掛け 風の力で高台の岩を壊して階段を上がる
B1-J 風穴泉に「バクダン」を仕掛けて水晶を作動させると、扉が開くので素早く扉を通り抜ける
B1-K 床の色が違う場所を「バクダン」で壊し 階段を上がる
1F-G 左から４つ目のブロックを「バクダン」で壊して進む
1F-H ２つの紋章のある床に２つの「バクダン」を連続で仕掛けて爆発させると、水晶が作動し扉が開く
1F-I 宝箱から「ボスカギ」を入手
1F-J 扉の前の岩を「バクダン」で壊し、「ボスカギ」で扉を開け 階段を上がる
2F **ボス 竜巻魔獣サイクロック**
ボスの影の位置を確認しながら 床の竜巻に「バクダン」を投げ入れ爆発させる。するとボスが落ちてくるので、剣で攻撃して倒す。勝利後「時の砂」「知恵の精霊ネーリ」「ハートの器」を入手



海王の神殿（３回目）



1F 階段を下りる
B1-E 北東エリアの岩を「バクダン」で壊す
B1-C 北エリアにあるスイッチを踏み 北西エリアの扉を開けて「カギ」を入手
B1-D 北東エリアの扉を「カギ」で開け、階段を下りる
B2-A ２つの水晶を連続して作動させると中央の小部屋に「カギ」が出現する
B2-F 東エリアの壁の亀裂を「バクダン」で壊す
B2-D 東エリアのスイッチを踏んだ状態で「ブーメラン」を使い 中央の小部屋にある「カギ」を入手
B2-B 南東エリアの水晶を作動させて扉まで進む
B2-E 「カギ」で扉を開け、階段を下りる
B3-G 南西エリアの風穴泉を「スコップ」で開き高台へ進む
B3-B 南東エリアのスイッチを踏むと落とし穴が作動するので、アイテムを持っているファントムを穴に落とす。ファントムが落ちると「カギ」が出現するので入手
B3-C -E 前回と同様「フォース」をセットして扉を開く
B3-H 北の別エリアにある知恵の扉を開け階段を下りる
B4-A 南東エリアの水晶を「ブーメラン」で作動させて風の装置を止める
B4-B ３体のファントムアイを「ブーメラン」などで倒すと、東エリアに宝箱が出現。「力のみなもと」を入手
B4-C 南西エリアの風穴泉を「スコップ」で作動させ 段上の水晶を作動させると すべての風の仕掛けが止まる
B4-D 北西エリアの壁の亀裂を「バクダン」で壊し、水晶を作動させると東エリアのトゲが下がる
B4-E 東エリアで「カギ」を入手
B4-F 南エリアの扉を「カギ」で開け 階段を下りる
B5-A 敵を倒しながら進み、北東の水晶を「ブーメラン」で作動させると宝箱（「赤い薬」または「ルピー」）が出現。階段を下りる
B6-A 南東のスイッチを踏んで風の装置を止める
B6-B 赤い扉に一筆書きで砂時計を描くようにスライドさせると開く



B6-C 祭壇の上の太陽の紋章を調べると海図が出現。「南西の海図」を呼び出し、NDS本体のフタを閉める（スリープモードにする）と 海図に太陽の紋章が書き加えられる。そののちワープを使って神殿から脱出

勇気の神殿

1F-A ローラーの仕掛けを抜け、スイッチを踏んで南エリアの扉を開ける。宝箱から「カギ」を入手
1F-G 北側の壁を「バクダン」で壊し、奥で宝箱（「おたから」）を入手
1F-C 北東エリアの扉を「カギ」で開け、階段を下りる。途中で現れるムカデの弱点は赤い尾
B1-A 移動する床に乗って進み、階段を上がる。途中にある水晶は「ブーメラン」で作動させておく
1F-D 北西エリアの石版の間の壁を「バクダン」で壊し 奥にある宝箱から「船のパーツ」と「力のみなもと」を入手。B1の透明床に関するメモがあるのでマップに書き込んでおくこと
1F-E 南エリアにあるスイッチを踏んでから広い部屋に入ると大きな敵が出現。バクダンなどを使って倒し、「カギ」を入手
1F-F 北エリアの扉を「カギ」で開け 階段を上がる
2F-A ４つのレバーを「上→下→右→左」の順に引くと、宝箱が出現。「四角のクリスタル」を入手
2F-B 「四角のクリスタル」を持って階段を下りる
1F-C 中央エリアの台座に「四角のクリスタル」を置き 扉が開いたら階段を下りる
B1-B 先ほど写したメモを頼りに透明床を進んでいく。メモにはなかったが、中

央エリアの宝箱(「100ルピー」)へも道が続いているので入手しておくこと
B1-C 透明床を越えた先の宝箱から「弓矢」を入手。すぐそばにある目玉の仕掛けを「弓矢」で射ると橋が架かる
B1-D 西エリアの階段近くにある矢を飛ばす仕掛けを、東へ向ける。「弓矢」で仕掛けを射ると矢が飛び、水晶が作動。そののち階段を上がる
1F-H 目玉の仕掛けを「弓矢」で射ると中央エリアへの扉が開く
1F-I 中央エリアの台座に置いてある「四角のクリスタル」を南西エリアの台座に置くと、扉が開くので南西エリアの階段を上がる
2F-C 「弓矢」などを使い敵を全滅させると南西エリアに橋が架かる
2F-D 南エリアにある移動する床に乗って進む。途中にある2つの目玉の仕掛けを作動させると宝箱が出現。「力のみなもと」を入手
2F-E 箱を押しながら進み 宝箱(「おたから」)を入手して階段を下りる
1F-J スイッチを踏んでから階段を下りる
B1-E 移動する床に乗って進む。6つのしょく台のうち点灯しているしょく台から順に、すべてのしょく台を「ブーメラン」で点灯させると西エリアの火が消える
B1-F 矢を飛ばす仕掛けの向きを「ブーメラン」で北に向け、「弓矢」で射ると宝箱が出現。宝箱から「知恵のみなもと」を入手
B1-G 続いて矢を飛ばす仕掛けの向きを西に向け 「弓矢」で射ると水晶が作動し先へ進めるようになる。そのまま階段を上がる
1F-K 敵を倒して「カギ」を入手。「カギ」で扉を開け、階段を上がる
2F-F ここの移動する床は、マップに書き込んだとおりに動こうとするので マップに書き込みながら進む。4つの目玉の仕掛けは「上→下→右→左」の順に「弓矢」で射ると宝箱が出現する
2F-G 宝箱から「ボスカギ」を入手。「ボスカギ」で扉を開けて階段を上がる
3F 石版を調べるとワープポイントが出現。壁の亀裂を「バクダン」で壊し、宝箱から「勇気のみなもと」を入手
4F ボス：[illegible]
戦闘開始直後のボスの体は透明なので 上画面のボス視点で見ながら「弓矢」で迎撃。「弓矢」がヒットするとボスが回転するので今度は背の紫の部分を攻撃。紫の部分をすべて攻撃すると殻が砕ける。そののち剣で正面から攻撃。ガードされるが すぐに後ろに回り込んで尻尾を攻撃すればダメージを与えられる。勝利後、「時の砂」「勇気の精霊」「ハートの器」を入手



幽霊船

B1-A 南エリアの宝箱(「おたから」)を入手
B1-B 西エリアの敵を全滅させると西エリアの火が消えるので、キュバス家の末妹に話しかける
B1-C 北西エリアの水晶を「ブーメラン」で作動させると北西エリアのトゲが下がる
B1-D 北エリアの水晶を作動させると北エリアのトゲが下がる
B1-E 東エリアの水晶を作動させると、東・南東エリアのトゲが下がる
B1-F 東エリアの宝箱から「三角のクリスタル」を入手し、北東エリアの台座に置くと同エリアの火が消える
B1-G 北東エリアにいるキュバス家の三女に話しかけ、末妹のところへ連れていく
B1-H 南東エリアの階段を下りる
B2-A 地獄亡者やトゲの仕掛けを抜けながら北西エリアにいるキュバス家の次女に話しかける。地獄亡者は倒せないが、背中を「弓矢」で攻撃すると気絶させることができる
B2-B 北西エリアにある水晶を作動させ、B2のトゲをすべて下げる
B2-C 西エリアの2つ並んだ宝箱の右側を開けて「200ルピー」を入手。左側を開けるとルピーが減ってしまう



B2-D 中央エリアの宝箱から「丸いクリスタル」を入手。そのまま持って階段を上がる
B1-I 「丸いクリスタル」を中央エリアの台座に置くと南エリアの火が消える
B1-J キュバス家の次女を末妹のところへ連れて行き 階段を下りる
B2-E 階段を下りる
B3-A 「右から2番目→左端→右端→左から2番目→真ん中」の順にレバーを引くと中央エリアのトゲが下がる
B3-B 南東エリアの敵を倒すと東エリアの火が消える
B3-C 中央のドラム缶の部屋のスイッチを踏むと西エリアの火が消える
B3-D 北西エリアの宝箱から「紫の薬」または「200ルピー」を入手
B3-E 北西エリアのドラム缶を壊すとキュバス家の長女が現れるので 長女を連れて階段を上がる
B2-F 階段を上がる
B1-B 末妹のところへ四姉妹全員を集合させるとイベント発生。ボス戦
1F ボス：[illegible]
ボスが出す丸い光球を剣で打ち返すと、ダメージが与えられる。小さな弾の複合弾などは打ち返してもムダ。残り1体になると一度に3個投げてくるようになるのでよく見極めて打ち返そう。勝利後、「幽霊のカギ」「ハートの器」を入手。ワープでB1へ移動する
B1-L 階段を下りる
B2-G 北東エリアの扉を「幽霊のカギ」で開け 階段を上がるとイベント発生。イベント後 幽霊船を脱出する

海王の神殿（4回目）

1F~B2 ファントムがスプリンターファントムにパワーアップしている。進み方は3回目に来たときと同じ
B3-G 南西エリアの風穴栗を「スコップ」で開き、高台へ進む
B3-I 北東エリアにある目玉の仕掛けを作動させると北東エリアに宝箱が出現。「力のみなもと」を入手
B3-H-E 前回と同様「フォース」をセットして扉を開く
B3-H 北の別エリアにある階段を下りる
B4~B5 進み方は3回目に来たときと同じ
B6-A 南東のスイッチを踏んで風の装置を止める
B6-B サウズの家のメモを参考にして、赤い扉に、右図のように一筆書きで上からトライフォースを書き込む








B6-E シカバネに話しかけると中間地点ができる。勇気の扉を開け、階段を下りる
B7-A 移動する床に乗って北西エリアへ進み、南西エリアの階段を下りる
B8-A 赤ファントムの動きを見て透明床の位置を確認し、南東エリアの階段を上がる
B7-B 「弓矢」でファントムを気絶させ、そばにある水晶を素早く作動させて中央エリアの移動する床に乗る
B7-C 北エリアの宝箱を開け、「丸いクリスタル」を入手。東エリアの火が消える
B7-D 棒の上に乗り、「ブーメラン」で水晶を作動させると、東エリアに宝箱が出現。「力のみなもと」を入手
B7-E 「丸いクリスタル」を持って南東エリアの階段を下りる
B8-B 透明床を通って、北西エリアの台座に「丸いクリスタル」を置くとトゲが下がる
B8-C スイッチを踏んで北西エリアの階段を下りる
B9-A 宝箱を開け、「三角のクリスタル」を入手。これを持って階段を上がる
B8-D 透明床を通って北東エリアへ進み、「バクダン」で岩を壊す
B8-E 北東エリアの台座に「三角のクリスタル」を置くと北東エリアのトゲが下がり、宝箱が出現
B8-F 宝箱から「勇気のみなもと」を入手
B8-G 北東エリアのトゲの部屋にある水晶を作動させると扉が開く。北東エリアの階段を下りる
B9-B 鎌を持ったファントムを4体すべて倒すと中央エリアに宝箱が出現。「知恵のみなもと」を入手。倒すには「ブーメラン」が有効
B9-C 赤ファントムを「弓矢」で背中から射って気絶させ、「四角のクリスタル」を入手
B9-D 「四角のクリスタル」を北西の台座に置くと北西エリアの火が消える
B9-E 北西エリアの階段を上がる
B8-H 台座にある「丸いクリスタル」を持って階段を下りる



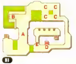
B9-F 「丸いクリスタル」を北エリアの台座に置く
B9-G 北東の階段を上がる
B8-I 台座にある「三角のクリスタル」を持って階段を下りる
B9-H 「三角のクリスタル」を北エリアの台座に置く
B9-I 北西エリアの台座にある「四角のクリスタル」を北エリアの台座に置く。3つのクリスタルが台座に置かれると扉が開く
B9-J 扉の奥の宝箱から「南東の海図」を入手。ワープを使って神殿から出る

ゴロンの神殿


1F


B1


B2


B3

1F-A 南東エリアの石像を押してスイッチの上に乗せるとトゲが下がる。動く石像は「バクダン」で倒せばOK。2つ目のスイッチを石像で押さえると北東エリアへの扉が開く
1F-B 北東エリアにあるスイッチに石像を乗せると橋が架かる
1F-C 風穴泉を「スコップ」で掘り、高台へ移動
1F-D 橋の上から水晶を「バクダン」で作動させると、北東エリアに宝箱（「宝の地図」）が出現
1F-E 北エリアの動く石像2体を倒すと中央エリアの扉が開く
1F-F 中央エリアのスイッチを踏むと南エリアのトゲが下がる
1F-G 中央エリア高台の東端から目玉の仕掛けを動作させると宝箱（「20ルピー」）が出現
1F-H 西エリアのゴシップストーンがいる場所から、3つ目の柱と4つ目の柱の間の壁を「バクダン」で壊して進み、階段を下りる
B1-A 敵を倒して進んでいくとマイゴロンのイベント発生。1つ目の敵はまず「弓矢」で動きを止めるのがベター
B1-B マイゴロンに操作を切り替えて敵を全滅させると、リンク側のトゲが下がる
B1-C リンクに操作を切り替えて北エリアの敵を全滅させる。そののちスイッチを踏みながらマイゴロンに切り替える
B1-D 崖をジャンプで飛び越えてから、スイッチを踏むとリンク側に宝箱が出現する
B1-E リンクに切り替えて宝箱から「ボムチュウ」を入手。宝箱を開けるとマイゴロン側のトゲが下がるのでマイゴロンに切り替える
B1-F マイゴロンで南東エリアの敵を全滅させるとリンク側の扉が開く
B1-G リンクに切り替えて南西エリアの敵を全滅させると宝箱が出現
B1-H 宝箱を開け、「わたから」を入手。南西エリアの流砂側のトゲが下がる
B1-I 小穴から「ボムチュウ」を使って水晶を作動させると南西エリア階段側のトゲが下がる
B1-J 階段を上がる
1F-I 小穴から「ボムチュウ」を使って水晶を作動させると橋が架かる
1F-J 南西エリアの階段を下りる
B1-K 階段を下りる
B2-A 障害物、敵を全滅させる。北にある水晶のそばから「ボムチュウ」を仕掛けて小穴の向こうにある水晶を作動させる。同時に剣でそばにある水晶も作動させるとトゲが下がる
B2-B 階段を下りる
B3-A 西エリアの敵を全滅させると宝箱（「20ルピー」）が出現するので入手
B3-B 北西エリアの水晶を青色に点灯させ、小穴から「ボムチュウ」をもう1つの水晶に仕掛ける。赤ブロックを通り過ぎたら、すぐに水晶を赤色に切り替えるとうまくいく。水晶が作動すると北エリアのトゲが下がる
B3-C 北東エリアの動く石像を倒し、4つのスイッチの上に乗せると東エリアのトゲが下がる
B3-D 南東エリアの階段を上がる
B2-C スイッチを踏むと橋が架かる
B2-D 北東エリアのトゲの近くから「ボムチュウ」で水晶を作動させ、トゲが

下がっている間に北西エリアへ進む
B2-E 北西エリアの敵を全滅させると宝箱（「おたから」）が出現するので入手
B2-F 北西エリア奥の２つの水晶を「ボムチュウ」で作動させると北東エリアに宝箱が出現する
B2-G 北東エリアの宝箱から「ボスカギ」を入手
B2-H 南東エリアの階段を下りる
B3-F 「ボスカギ」を使い 階段を下りる
B4 **ボス：[illegible]ボンゴロンゴ**
マイゴロンとリンクを切り替えながら戦う。まずマイゴロンでボスのうしろを取り、連続体当たりでボスの体をひっくり返す。次にリンクに切り替えて「ボムチュウ」をボスの口の中に飛び込ませるとダメージを与えられる 第２形態になったら「バクダン」を構えて待ち、ボスが吸い込みを行った瞬間に投げつける。ボスが倒れこんだら背中の弱点を剣で攻撃。勝利後、「時の砂」「ハートの器」を入手。続いて祭壇に登り、「緋色のハガネ」を入手して神殿を出る

氷の神殿

1F-A 水晶が青色に点灯した状態で青ブロックの手前に立ち、「ブーメラン」で水晶を作動させる
1F-B 南東エリアのスイッチを踏み扉を開ける
1F-C 東エリアの階段近くから「ボムチュウ」を南エリアの水晶に当てて色を切り替える
1F-D 東エリアの階段を上がる
2F-A 階段を上がる
3F-A 南東エリアの棒に乗り 「ブーメラン」で水晶を作動させて東エリアの水柱を消す
3F-B 北東エリアの宝箱（「100ルピー」）を入手
3F-C 北エリアの４つのレバーを「左端→右端→右から２番目→左から２番目」の順に引くと中央エリアの扉が開く
3F-D 中央エリアの高台に上がり 南西エリアの赤、青水晶を「バクダン」で赤色に作動させる
3F-E 高台から飛び降りて西エリアの宝箱から「知恵のみなもと」を入手
3F-F 中央エリア高台の青い床から「ブーメラン」で「右上→左上→左下→右下」の順に水晶をロックして作動させると「カギ」が出現する
3F-G 「カギ」を「ブーメラン」で回収する
3F-G 北エリアの扉を「カギ」で開け 階段を下りる
2F-B 敵を倒すと宝箱が出現。「カギ爪ロープ」を入手
2F-C 棒に向けて「カギ爪ロープ」を使い 階段を下りる
1F-E 北エリアの石像のうち、目の青い石像の取っ手を「カギ爪ロープ」で引っ張ると西エリアの水柱が消える
1F-E 棒に「カギ爪ロープ」を使って崖を越え 南西エリアのスイッチを踏む
1F-B 中央エリアの２体の石像の取っ手を「カギ爪ロープ」で引っ張ると南西エリアの氷柱が消える。そのまま階段を下りる
B1-A 壁の亀裂を「バクダン」で壊し スイッチを踏むと南エリアに宝箱が出現する
B1-B 南エリアの宝箱に向かって「カギ爪ロープ」を使い 宝箱（「200ルピー」）を入手。そばにあるスイッチを踏み橋を架ける
B1-C 色の違う床に「バクダン」を仕掛けて壁を壊す
B1-D ゴシップストーンの右にある棒と崖の向こうにある棒とを「カギ爪ロープ」でロックしてロープを張り、南東エリアに進む
B1-E レバーを「カギ爪ロープ」で引くと宝箱が出現する
B1-F 北東エリアの石像の取っ手を限界まで引っ張ると、舌が出ている間だけ南東エリアの氷柱が消えるので、素早く南東エリアへ向かう
B1-G 南東エリアの宝箱を開け、「カギ」を入手。箱を移動させてスイッチを踏むと橋が架かる
B1-H 北東エリアの扉を「カギ」で開け、宝箱から「知恵のみなもと」を入手
B1-I 扉の手前から「ブーメラン」で水晶を作動させる
B1-J 南エリアのゴシップストーンまで戻り 左にある棒と崖の向こうにある棒との間に「カギ爪ロープ」でロープを張る
B1-K ロープに乗った状態で「ブーメラン」を使い北側にある４つの水晶をすべてロックして作動させる。すると目の前の水柱が消える
B1-L ロープに乗った状態で目玉の仕掛けを作動させると南西エリアの水柱が消える
B1-M ロープを渡った先にある床の色が違う壁に「バクダン」を仕掛けて壊し 南西エリアの石像まで進む
B1-N 南西エリアの石像の取っ手を限界まで引っ張ると 舌が出ている間だけ北エリアの扉が開く そこで「カギ爪ロープ」を素早く使い 北西エリアから北エリアへ進む
B1-O 北エリアの階段を下りる
B2-A 南西エリアのしょく台に向かって「カギ爪ロープ」を使い 崖を越える
B2-B 北西エリア端の２本の棒に「カギ爪ロープ」を使ってロープを張り ロープの反動を利用して崖を越える（もたれ掛かってロープをしならせる）
B2-C ４つの水晶を回転斬りですべて作動させると 南西エリアに宝箱が出現。南エリアへの扉も開く
B2-D ４つの水晶の南側の壁を「バクダン」で壊し 中央エリアへ進む
B2-E 中央エリアのしょく台が２つ並んでいる間を「カギ爪ロープ」を使ってロープを張り ロープの反動で段差の上にジャンプ
B2-F しょく台に「カギ爪ロープ」を使い、北側の目玉の仕掛けを「弓矢」で作動させると、北エリアの扉が開く
B2-G 北エリアにある色の違う床に立ち、棒の間で「カギ爪ロープ」を使ってロープを張る。ここの目玉の仕掛けは、仕掛けの方向を向くと目を閉じてしまうので、仕掛けに背中を向けた状態でロープに向かって「弓矢」を使い 跳ね返った矢で仕掛けを動作させると宝箱が出現する
B2-H 宝箱から「カギ」を入手。中央エリアでスイッチを踏み、橋を架ける
B2-I 東エリアにある扉を「カギ」で開け敵を全滅させると宝箱（「200ルピー」）が出現。南東エリアの扉も開く
B2-J 南東エリアの棒に「カギ爪ロープ」を使い崖を越え 棒の上に乗って別の棒に再び「カギ爪ロープ」を使う。段差の上のスイッチを踏むと南東エリアの氷柱が消える
B2-K 細い道を通って南エリアのスイッチを踏むと南西エリアの氷柱が消える
B2-L 南西エリアの宝箱から「ボスカギ」を入手。階段を上がる
B1-P 「ボスカギ」で扉を開け 階段を上がる
1F **ボス：[illegible]グリオーク**
「カギ爪ロープ」を使って棒と棒との間に斜めにロープを張り「青の攻撃は赤に」「赤の攻撃は青に」と攻撃を跳ね返してダメージを与える。ボスの装甲が壊れたら攻撃のあとに舌を出してくるので 舌と棒とをロープで繋げてやると気絶する。気絶している間に剣でダメージを与えればOK。ボスの連続攻撃は、棒の上に乗っていれば回避できる。勝利後「時の砂」「ハートの器」を入手。続いて奥の祭壇で「紺碧のハガネ」を入手して神殿を出る





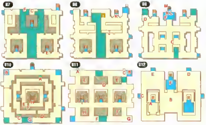






海王の神殿（5回目）

エントランスから中間地点（B6）までワープ
B7-E 移動する床に乗って北エリアの聖域に行き、東にある宝箱に「カギ爪ロープ」を使う
B7-C 北エリアの宝箱を開け、「丸いクリスタル」を入手。東エリアの火が消える
B7-F 「丸いクリスタル」を持って南東エリアの階段を下りる
B8-J 北東エリアの小穴から「ボムチュウ」を仕掛けて水晶を作動させると北東エリアの扉が開く
B9-B 「丸いクリスタル」を持って北東エリアの階段を下りる
B8-F 「丸いクリスタル」を北エリアの台座に置く
B9-C 赤ファントムの背中に「弓矢」を射って気絶させ、「四角のクリスタル」を入手
B8-D 「四角のクリスタル」を北西の台座に置くと北西エリアの火が消える
B9-B 北西エリアの宝箱から「三角のクリスタル」を入手。北エリアの台座に置く
B8-L 北西エリアの台座にある「四角のクリスタル」を北エリアの台座に持っていき　ほかのクリスタルを一度台座から移動させ　「四角→丸→三角」の順に台座に置き直す
B9-M 扉が開くので先へ進むとイベント発生。元のエリアへ戻ろうとするとB10へと進める
B10-A スタート位置から「ボムチュウ」を小穴に仕掛け、北東エリアの水晶を作動させると西エリアのトゲが下がる
B10-B 北西エリアの大岩を押して転がし、ファントムにぶつけて倒すと「カギ」が入手できる。失敗した場合は階段を上がってもう一度チャレンジ
B10-C 南西エリアの小穴から「ボムチュウ」を仕掛けて水晶を作動させると、東エリアのトゲが下がる
B10-D 南エリアの棒に「カギ爪ロープ」を使って崖を渡り、色の違う壁を「バクダン」で壊す
B10-E 中央エリアの扉のそばにあるスイッチを踏むと　西エリアにあるトゲが下がる
B10-F ファントムアイをすべて倒すと段差の上に宝箱が出現
B10-G 南エリアの棒の上に乗って「カギ爪ロープ」を使い、宝箱（「赤い薬」、または「100ルピー」）を入手
B10-H 「カギ」で扉を開け　階段を下りる
B11-A 北西エリアのレバーを引いて、高台に橋を架ける
B11-B ファントムアイを全滅させると、北東エリアに宝箱が出現
B11-C 北東エリアのレバーを引いて高台に橋を架け、宝箱（「おたから」）を入手する
B11-D 北東エリアにある風穴菜を「スコップ」で掘り、高台へ移動
B11-E 高台にある2つのスイッチを踏み、高台から飛び降りる
B11-F 南西エリアの風穴菜を「スコップ」で掘ってから高台に移動し、南東エリアのスイッチを踏む
B11-G 高台から飛び降りて南東エリアの階段近くから「ボムチュウ」を南東エリアの水晶に仕掛ける
B11-H ボムチュウが動いている間に南西エリアの風穴菜から高台に上がり　水晶を作動させて橋が架かったら南西エリアのスイッチを踏む
B11-I 4つのスイッチを踏むと西エリアの扉が開くので階段を下りる
B12-A レバーを引いて　南西エリアのトゲを下げる
B12-B 中央エリアにいる黒ファントムを気絶させて「フォース」を入手。北エリアにセットする
B12-C ファントムアイなどの敵を倒すと西エリアに宝箱（「船のパーツ」）が出現
B12-D 北東の宝箱から「フォース」を入手。北エリアにセットする。赤ファントムの数が増えるので、ノホて聖域を確保してから入手すること
B12-E 北西の宝箱から「フォース」を入手。北エリアにセットする。こちらもファントムの数が増えるが、距離が短いのでそれほど苦労はしないだろう
B12-F 3つの「フォース」をセットすると扉が開くので階段を下りる
B13 宝箱から「北東の海図」を入手し、ワープを使って神殿を脱出



ムトーの神殿



1F-A 東エリアにある落とし穴の隣の壁を「バクダン」で壊す
1F-B 南エリア右の水晶に「バクダン」を仕掛け、先ほど壊した壁の近くまで素早く行くと、水晶が作動して橋が架かる
1F-C 水晶が作動している間に橋を渡って北エリアのスイッチを踏み、しょく台を点灯させる
1F-D 東エリアのスイッチを踏み　扉を開けて南エリアに戻る
1F-E 西エリアの敵を全滅させてから南エリアに戻り、「ボムチュウ」をできるだけ長いルートに設定して南エリアにある左の水晶に仕掛ける
1F-F 水晶が作動すると2つめの移動床の先に橋が架かるので、落とし穴に注意しながら素早く移動。床と橋を渡りきる
1F-G 北エリアのスイッチを踏み、2つのしょく台を点灯させるとトゲが下がるので、そのまま階段を下りる
B1-A トゲの付いた橋を渡って南エリアへ進み、階段を上がる
1F-H 階段を上がる
2F-A 宝箱から「おたから」を入手
2F-B 階段を上がる

3F 敵を全滅させると宝箱が出現。「ハンマー」を入手したら階段を下りる
2F-C 緑スイッチを「ハンマー」で叩くと扉が開く
2F-D バネの仕掛けの足跡の位置にリンクを移動させ、出っ張りを「ハンマー」で叩くとジャンプして段差の上に移動できる
2F-E 高台から飛び降りて、階段を下りる
1F-I 緑スイッチを「ハンマー」で叩き、扉を開けて階段を下りる
B1-B 西エリアの高台にある大岩を押して転がし、大岩同士をぶつけて壊す
B1-C 北西エリアの敵を倒して扉を開け、階段を下りる
B2-A 緑スイッチを叩くと仕掛けが動くので、すべてのスイッチを叩いて進む（ハンマーはリーチが長い）
B2-B 南西エリア奥の宝箱から「勇気のみなもと」を入手
B2-C 階段脇の宝箱から「カギ」を入手。南西エリアの階段を上がる
B1-D スイッチを踏んで扉を開け、北エリアの扉を「カギ」で開ける
B1-E ピラミッドの仕掛けを作動させ、水位を下げる
B1-F 高台から飛び降りて、北東エリアの「○×の仕掛け」を「ハンマー」でめくってすべて「○」にすると、西エリアの扉が開く
B1-G 西エリアにあるバネの仕掛けを使って高台に飛ぶ
B1-H 高台から「弓矢」でピラミッドの仕掛けを作動させ、水位を上げる
B1-I 南西エリアの「○×の仕掛け」を作動させると、南西エリアの扉が開く
B1-J 南エリアの橋を渡って中央エリアに進み、階段のそばから「弓矢」でピラミッドの仕掛けを作動させて、水位を下げる
B1-K 高台から飛び降りて、階段を下りる
B2-D 「○×の仕掛け」を作動させると橋が架かるので、南東エリアの階段を上がる
B1-L 南東エリアの一段高い場所にある○×の配列をメモしておき、バネの仕掛けで高台に飛ぶ
B1-M 高台から「ブーメラン」で東エリアの矢を飛ばす仕掛けを南に向ける
B1-N 高台から「弓矢」で矢を飛ばす仕掛けを作動させ、ピラミッドの仕掛けを作動させて水位を上げる
B1-O 東エリアの「○×の仕掛け」を先ほどメモした配列と同じになるように並べ替える。すると南東エリアの扉が開く
B1-P 「弓矢」で矢を飛ばす仕掛けを作動させ、ピラミッドの仕掛けを作動させて水位を下げる
B1-Q 高台から飛び降りてバネの仕掛けを使って高台に飛び、中央エリアへ飛び降りる
B1-R 中央エリアの宝箱（「100ルピー」）を入手
B1-S 北エリアの大岩を押してバネの仕掛けの足跡の場所にセットし、バネの仕掛けを作動させて大岩を高台に飛ばす
B1-T 高台にある大岩を押して転がし、大岩同士をぶつけて壊す
B1-U 大岩の先の宝箱から「カギ」を入手。バネの仕掛けで高台に飛ぶ
B1-V 北東エリアの段差から飛び降りて進み、バネの仕掛けを作動させてセットしてある大岩を高台に飛ばす
B1-W 高台にある大岩を押して転がし、大岩同士をぶつけて壊す
B1-X 宝箱から「ボスカギ」を入手し、北東エリアの階段を下りる
B2-E 「ボスカギ」を移動床に置いてから、移動床に乗って進む
B2-F 「ボスカギ」で扉を開けてからバネの仕掛けで高台に飛び、階段を下りる
B3 石版を調べるとワープポイントが出現。北エリアへ進む

ボス・[illegible]

バネの仕掛けを使って上空に飛び、空中でボスの身体にある赤いポイントを「ハンマー」で攻撃。すべての赤いポイントを壊すと新たに4つポイントが出現するので同じように攻撃する。ポイントを破壊し終えるとボスは頭だけになるので、再度バネの仕掛けを使ってボスの頭の上に乗り、剣で頭頂部の弱点を攻撃。勝利後、「時の砂」「ハートの器」を入手。また奥の祭壇にある墓石を調べると、ムトーから「深緑のハガネ」をもらえる

海王の神殿（ラスト）

1F 階段を下りる
B1-F 中央エリアにある棒の間に「カギ爪ロープ」を使ってロープを張り、ロープの上から「弓矢」で目玉の仕掛けを作動させると南東エリアに宝箱が出現する
B1-B 南東エリアの宝箱から「勇気のみなもと」を入手
B1-E 北東エリアの岩を「バクダン」を使って壊す
B1-C 北エリアのスイッチを踏み、北西エリアの扉を開けて「カギ」を入手
B1-G 北東エリアの扉を「カギ」で開け、階段を下りる
B2-B ファントムを誘導、または倒したあとにレバーを引くと、北東エリアの火が消える
B2-A 2つの水晶を連続して作動させると中央の小部屋に「カギ」が出現
B2-F 東エリアの壁の亀裂を「バクダン」で壊す
B2-D 東エリアにあるスイッチを踏んだ状態で「ブーメラン」を使い、中央の小部屋にある「カギ」を入手
B2-B 北西エリアにある階段左の壁を「バクダン」で壊し、小穴から「ホムチュウ」で水晶を作動させると東エリアに宝箱が出現
B2-I 東エリアの宝箱から「知恵のみなもと」を入手
B2-E 「カギ」で扉を開け、階段を下りる
B3-J ファントムを倒して「カギ」を入手
B3-K 北西エリアの2つのしょく台の間に「カギ爪ロープ」でロープを張り、ロープの反動を利用してジャンプし、高台に乗る
B3-M 北の別エリアにある階段を下りる
B4-B 北東エリアの目玉の仕掛けを作動させて風の装置を止める
B4-B 北西エリアの壁の亀裂を「バクダン」で壊し、水晶を作動させると東エリアのトゲが下がる
B4-E 東エリアで「カギ」を入手
B4-G 北西エリアの小穴から「ホムチュウ」で水晶を作動させると、北西エリアのトゲが下がる
B4-I 「カギ」で北西エリアの扉を開け、階段を下りる



B5-B 隠穴泉を「スコップ」で掘り、段差の上の水晶を作動させて風の装置を止める
B5-C 宝箱から「宝の地図」を入手
B5-D 風穴泉を使って高台に乗り、水晶を作動させて扉の装置を作動させる
B5-E 風の力で扉を飛び越えて、階段を下りる
B6 4回目に来たときと進み方は同じ
B7-F 移動する床に乗って北エリアの聖域に行き、東にある宝箱に「カギ爪ロープ」を使う
B7-C 北エリアの宝箱を開け、「丸いクリスタル」を入手。東エリアの火が消える
B7-C 「カギ」を持っている場合は、北東エリアの扉を開け、階段を下りる。ない場合は、南東エリアの階段から下りる
B8～B8 5回目に来たときと進み方は同じ
B10-B 北西エリアの大岩を押して転がし、ファントムにぶつけて倒すと「カギ」を入手できる。失敗した場合は階段を上がってもう一度チャレンジ
B10-C 南西エリアの小穴から「ホムチュウ」を仕掛けて水晶を作動させると、東エリアのトゲが下がる
B10-I 南西エリアにある緑のスイッチを「ハンマー」で叩くと、東エリアに宝箱（「宝の地図」）が出現
B10-B 南エリアの棒に向かって「カギ爪ロープ」を使い、橋を渡って色の違う壁を「バクダン」で壊す
B10-E 中央エリアの扉のそばにあるスイッチを叩くと、西エリアのトゲが下がる
B10-B 「カギ」で扉を開け、階段を下りる
B11-J 東エリアの階段を下りる
B12-B そばにある水晶を作動させると、東エリアに宝箱が出現。バネの仕掛けで壁を越えて進み、宝箱から「宝の地図」を入手
B12-B 北西エリアの緑スイッチを叩き、北東エリアのトゲを下げる
B12-B-F 前回と同様「フォース」をセットして扉を開く
B13 ファントムをすべて倒すと扉が開く。中央エリアには聖域がないのでソボを利用する。奥の部屋へ進むとイベント発生

ボス：夢幻魔神ベラムー

まず「カギ爪ロープ」を使ってボスの表面に付着しているネバネバを剥ぎ取る。すべて剥ぎ取れたら再び「カギ爪ロープ」を使う。するとボスを引き寄せることができるので、すかさず剣で攻撃。ボスが上の階へ移動したららせん階段を使って上へ。上の階では触手に付いている目玉を「弓矢」で攻撃する。目を閉じているときや、色が変わっているものにはダメージを与えられないので注意。触手にダメージが蓄積すると下の階に落ちるので、また「カギ爪ロープ」を使って引き寄せ、剣で攻撃しよう

ボス：夢幻魔神ベラムー 後半

ダメージを一定量与えるとイベント発生。ボスがエリア内を飛び回るようになる。ダメージを与えるには「夢幻のスフィア」が必要。時間経過とともにシエラからスフィアが渡されるので入力画面を呼び出し「8の字」を描く（大きすぎると無効。素早く入力すると成功率が高い）。「無限のスフィア」が発動すると、カウントがなくなるまでボスの動きを止めることができるので、目玉を剣で攻撃する。勝利後、神殿から脱出。続いて攻略チャート本編で紹介した、「船による戦い」に移る

ヤリ込みサブイベント

ゲーム進行には直接関係ないが、やっておいて損はないサブイベントを紹介！

▼人魚イベント

ボヌン島にいる通称「ロマンの島」ことマーメイド・ハンターのイベント。ほかのイベントとも関係があるので先に済ませておくとベター。

①ボヌン島にいるマーメイド・ハンターから人魚のことを聞く
②ボヌン島の敵を全滅させ、島の南西へ行くと人魚が現れるので「ブーメラン」で攻撃
③マーメイド・ハンターに人魚を見つけたことを報告する
④ラインバックに話しかける
⑤マーメイド・ハンターの島へ行くと人魚（ジョアン）がおり、ハンターから「釣りざお」を入手
⑥「ジョリーンの手紙」を持っている場合は、ジョアンに見せて「知恵のみなもと」を入手

▼剣士の巻物

北東の海にいる「旅人の船」に乗ったえがおのおとなから貰える「正直者にしか見えない鏡」から始まるわらしべ長者イベント。最後まで進めばリンクが「大回転斬り」を習得するぞ。

①えがおのおとなから「正直者にしか見えない鏡」を入手（北東の海・旅人の船）
②勇者（通称）に「正直者にしか見えない鏡」を渡し「望遠鏡」を入手（北西の海・旅人の船）
③ホーホー隊に「望遠鏡」を渡し「警備員の手帳」を入手（南東の海・旅人の船）
④ナイープに「警備員の手帳」を渡し「マロン」を入手（南西の海・旅人の船）
⑤マーメイド・ハンターに「マロン」を渡す（南東の海・旅人の船。※人魚イベント終了が条件）
⑥ボヌン島近海へ行くと、モルデ島の近海で戦ったボスが再び登場する
⑦ボヌン島のマーメイド・ハンターの家の宝箱から「剣士の巻物」を入手

▼ほこらの島

モルテ島近くにある3つの小島の中心に隠された島。みなもとを10個以上持って訪れれば、リンクの能力をアップさせることができる

○力の精霊 リーフ
力のみなもと10個…剣が炎をまとい、攻撃力が上がる
力のみなもと20個…さらに攻撃力が上がる

○知恵の精霊 ネーリ
知恵のみなもと10個…盾が強化される
知恵のみなもと20個…防御力が強化される

○勇気の精霊 シエラ
勇気のみなもと10個…剣から衝撃波が出るようになる
勇気のみなもと20個…衝撃波が大きくなる

●みなもと 入手場所リスト

	力のみなもと	知恵のみなもと	勇気のみなもと
1	火の島：フォーチュンから入手	風の島：洞窟の敵を全滅	ほこらの島
2	大砲島 はくだん花園の洞窟	サウスの島	風の島 洞窟の隠し部屋
3	風の島：風エリア・風穴泉	火の島：フォーチュンから入手（風の神殿クリア後）	風の島：風の神殿・B[illegible]
4	風の島 風の神殿・B2	モルテ島 北エリア（洞窟出口付近を掘る）	モルテ島 勇気の神殿・3F
5	メルカ島：シーワンから入手（風の神殿クリア後）※	モルテ島：勇気の神殿・B[illegible]	メルカ島：ダレサンの島へ続く洞窟（橋の南）
6	メルカ島 洞窟（要 ハクダン）	サルバトーレからの郵便（勇気の神殿クリア後）	メルカ島 海王の神殿・B8
7	メルカ島：海王の神殿・B6	メルカ島：ダレサンの島（要：弓矢）	トゥエス島：段差を下りて南東端を掘る
8	モルテ島 勇気の神殿・1F	ボヌン島 人魚（要 人魚イベント）	トゥエス島 一つ目の敵を倒す
9	モルテ島：勇気の神殿・2F	メルカ島：海王の神殿・B8	氷の島：北西エリア（要：カギ爪ロープ）
10	メルカ島 海王の神殿・B3（要：弓矢）	コロン島 ダイコロンのクイズに正解	モルテ島 北東エリア（要 カギ爪ロープ）
11	メルカ島：海王の神殿・[illegible]	氷の島：小心者の家の近く（要：カギ爪ロープ）	ボヌン島：北東エリア（要：カギ爪ロープ）
12	コロン島 北東エリア・通路	氷の島 氷の神殿・3F	名も無き島 洞窟（要 カギ爪ロープ）
13	氷の島：大氷原（要：カギ爪ロープ）	氷の島：氷の神殿・B[illegible]	ゴロン島：南西エリア（要：カギ爪ロープ）
14	モルテ島 半魚人の出る洞窟（要 カギ爪ロープ）	メルカ島 海王の神殿・B2（要 ボムチュウ）	メルカ島 海王の神殿・B1（要 カギ爪ロープ）
15	ほこらの島 東エリア（要：カギ爪ロープ）	メイズ島 西エリア	死者の島：最初の部屋の壁を破壊した先
16	ボヌン島 南西エリア（要 カギ爪ロープ）	メイズ島 トレジャーメイズ初級クリア	遺跡島 北東エリアのピラミッド周辺
17	死者の島：洞窟の隠し部屋	遺跡島：北東エリア・洞窟	遺跡島：ムトーの神殿・B[illegible]
18	遺跡島 東西エリア・5つの石版	遺跡島 南の大ピラミッド周辺	マイゴロンからの郵便（3種のハガネ入手後）
19	[illegible]	[illegible]郵便（3種のハガネ入手後）	幽霊船に吸い込まれる[illegible]
20	よろず屋	テリー船	（幽霊船）

※シナリオ進行上、シーワンから入手できなくなった場合にはバーのマスターから入手

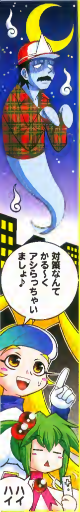

Illustrated by Eiji Miruno
大・小
I
Fe

CONTENTS



第①特集

ード改造



MOD-Chip対策に対抗!!

新型Wii解析&突破

テキスト●ドヴァイ坪井
技術協力●ハンダマスターかしま

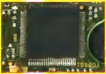
MOD-Chip対策の施されたWiiがすでに市場に出回っている。と言うよりむしろ、現在入荷・販売されているWii本体はほぼすべて対策済みの仕様となっているようだ。MOD-Chipを導入することはできない。しかし安心してほしい。この対策版でもMOD-Chipを機能させることは可能だ!!

Wiiがユーレイになった

先月号でもお伝えしたとおり、現行WiiにはすでにMOD-Chip対策が施されている。錯綜していた対策版の仕様もひと月のうちにだいぶ整理されて、現在では「日本国内で新たに流通するWiiはすべて“物理的”にMOD-Chipを導入することができない」ことが確認されつつあるのだ。下の写真をご覧いただければ一目瞭然。なんと対策版ではドライブチップ（GC2＝制御IC）の脚が3本、乱暴にもぶった切られているのである。そして切断されたこの3本の線こそが、MOD-Chipからの信号をドライブチップへと送る通信ポートというわけだ。これではかりにポイントにMOD-Chipを取り付けたとしても、その信号はドライブチップに届くことはありえず、とうぜん制御ICを書き替えることはできない。MOD-Chipとして機能させることは不可能なのである。

では脚を失ったこの対策版本体、通称“ユーレイ”では、みずからバックアップしたディスクも各種公開されているエミュレータも、まったく起動させることはできないのだろうか。ここでハンダマスターの登場である。

これまでのドライブチップ



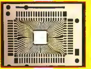


ユーレイのドライブチップ





ハンダマスターかしま降臨









チップの脚が切断されているせいでMOD Chipが機能しないのであれば、つないであげましょう。左ページ右下の写真をよく見ればわかるように、線が完全にすっかりなくなってしまったわけではないのです。

とはいえこのままの状態では金属面の面積が小さすぎるので、ハンダ付けできるていどにまでは金属を露出させなければなりません。幸い、この種類のチップには「リードフレーム」と呼ばれる金具が埋め込まれていて、ICの中央付近まで脚がそのまま延びているので、IC本体を覆っている黒い樹脂を削っていけば脚を露出させることができます。というわけで、卓上フライス盤と2mm（1.5mmがベスト）のエンドミルを使って樹脂を表面から少しずつ削ってみました。

すると金属線らしきパターンに到達。さっそくここに0.1mmの単線を移植、ハンダ付けを敢行します。"物理的"に切断されているだけであれば、3本の線をつないだだけでMOD-Chipは機能するようになるはずです。ついでにMOD Chipも取り付けておきましょう。WiiFree2.45を書き込んだPICを両面テープで固定したあと、0.1mmウレタン線で配線するだけです。

これで作業は完了。ためしにバックアップしたゲームディスクを読み込ませてみたところ、みごと起動しました。制御ICに書き込まれたファームウェアまでは、どうやらいまのところ変更されていないようです。







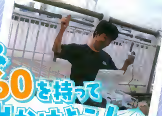


メーカーはどうする？

切断されているならつなぐ——これだけで対策版に対抗することは可能だ。今後新規にWiiを入手したとしても、MOD-Chipを導入することは不可能ではないのである。海外サイトでも実際、この対策版への対抗措置が公開されていて、そこでは、フライス盤といった大がかりな機材を持っていない人にでも実現可能な、樹脂にリューターを押し当てながら金属部を露出させる方法が採用されている（写真右下）。これならだれにでもできそうだ（もちろん改造は自己責任のもと行なうこと）。新たに登場したこの対策版Wiiは、"新型"はさすがに言いすぎではあるものの、New Revision＝"改良版"といえど突破不可能な仕様にはなっていないのである。

今後は、なぜもともとのデバッグ通信機能をメーカーは完全につぶしてしまわないのかも視野に入れながら、さらなる解析を試みてみたい。

夏だから Wii & Xbox360を持って外に出かけよう！





部屋が狭くて思う存分Wiiリモコンを振ることができない人、同居人の目が気になって「アイマス」を心の底から楽しむことができない人はいないだろうか。そんな人はゲーム機を外に持ち出せばすべて解決だ。「あんなものを外に持っていけるか！」という人も安心してほしい。持ち運びに便利なWii用の液晶モニタはPEGA社から、Xbox360用はJOYTECH社から発売中なのである。

製作協力：Y技師

持ち運んでくださいと言わんばかりの液晶モニタ

どちらの液晶モニタもはじめから一部であったかのような印象を与えるくらい本体にフィットしている。さすがにハイデフには対応していないので、「Xbox360の映像美を極限まで堪能する」というわけにはいかないが、外に持ち出して手軽に遊ぶには十分だ。

Wii



Xbox 360



PEGA　オープンプライス（実勢20,000円前後）

液晶は8.5インチ。画面の上にセンサーバーが設置されているため、Wii付属のセンサーバーは家に置いたままでよい。電源はWii本体から供給されるので、持ち運ぶさいには、Wii本体のACアダプタだけで事足りる。

JOYTECH　28,000円

こちらは9.2インチ。解像度が800×480なので、ハイデフが自慢のXbox360の美麗グラフィックを堪能するにはやや物足りないが、ゲームは画質よりもゲーム性が大事。電源は本体とは別に取る必要がある。

HORIもXbox360用モニタを発売!?

各種ゲーム用コントローラなどでおなじみのHORIではXbox360用液晶モニタのプレオーダーを受け付けている。プレオーダーとはユーザーから仮注文を受け、その注文が一定量に達したら実際に販売するというものだ。なお、7月上旬の段階では販売するかどうかは不明である。

外で遊ぶためには電源が必要！

いくらコンパクトで持ち運びが楽だといっても、ゲーム機本体とモニタだけを持って屋外に飛び出してもゲームをプレイできるわけではない。室内と異なり、外には電源を確保するためのコンセントがないからだ。屋外で電源を確保するために一番楽なのはホームセンターなどで売られているアウトドア用のポータブル電源を購入すること。12V150Wのタイプが15,000円程度で買えるので、これを買ってきて、ゲーム機本体、液晶モニタに接続すれば問題なくゲームを遊べるのだが、今回はもちろん電源を自作する。

電源を自作する最大のメリットは値段である。今回自作した電源を製作するためにかかった費用は市販のポータブル電源の約半分。電源を自分で作れば、ほぼゲームソフト1本分の現金が手元に残る。自作ならば用途に応じてカスタマイズできるのも強みと言えよう。

お金に困っている人はもちろん、お金には多少余裕がある人も以下に解説する手順に従って電源を自作してみてはいかがだろうか。

電源を自作するために用意するもの

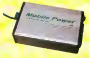
鉛シールド蓄電池 12V5A



1,700円

Wiiと Xbox360はともに12Vで動くので、12Vの電池を用意。Aが大きくなるほど長時間稼動させることができる。今回は2個使用したが、数を増やせばそれだけ長時間使用することが可能だ（そのぶん充電にも時間がかかるが）

DC/ACインバータ



2,800円

今回用意したのは入力DC12V 出力100V 300W。Wiiの消費電力は45W、Xbox360は170Wなので、300Wあれば十分（PS3の消費電力は370Wなので、このインバータではパワー不足）

鉛蓄電池用接続端子



1つ5円程度。入手できない場合は電池と導線を直接ハンダ付けしたあと、ホットボンドで固めることで代用できる。

収納用バッグ



3,000円程度

電池とゲーム機本体を収納するためのバッグ。ゲーム機本体と電池を合わせるとかなり重くなるので、車輪のついている頑丈な旅行用バッグがオススメ。

ACアダプタ 12V



1.,500円程度

ノートパソコン用のACアダプタが便利。ジャンクPCショップで購入できる。

導線

電池同士、電池とインバータ、電池とACアダプタを接続するために使用する。あまり細いと強度が不安なので、1.5ミリ程度の太さは欲しい

鉛シールド蓄電池とインバータは秋月電子（http://akizukidenshi.com/）、鉛蓄電池用接続端子は山本無線（http://www.yamamoto.co.jp/）で購入。ACアダプタ、導線、収納用バッグは家に余っていたものを利用。

製作手順

電源の製作はそれほど難しくはないが、くれぐれも電池の扱いには注意しよう。

1 電池を並列に接続する



接続端子と導線を使って鉛シールド蓄電池を並列につなぐ。



2つの電池はビニールテープで固定。

2 電池とACアダプタを接続



ACアダプタを途中で切断し、導線をむき出しにして鉛シールド蓄電池にハンダで接続する。



ACアダプタのコネクタに合ったメス側コネクタを用意できる場合は、それを使用すると見ためがスマートになる。

3 電池とインバータを接続



ACアダプタを接続したときと同じ要領で鉛シールド蓄電池にインバータを接続する。



接続部分はポリキャップで加工しておくといい。

4 完成！



12V 5Aの鉛シールド蓄電池を2つ使用する場合、一晩充電すればWiiなら2～3時間、Xbox360でも1時間は使用することができる。

充電に関する注意事項

鉛蓄電池は放電したあと充電せずに放っておくと劣化現象（サルフェーション）が起こり、使用できなくなってしまう。一度使用して、電力を消費した後は必ず、フル充電しておこう。十分な容量が残っているかどうかは、電池の端子部分にテスタを当てればわかる。テスタを当てても12Vを下回るような数値しか示さない場合は使わないほうが無難。



ゲームを持って外に出よう！

WiiやXbox360のゲームを近所の公園でプレイするのもいいだろう。しかし、近所で遊ぶとなると1つ問題が生じてくる。その問題とは、知り合いに見られる可能性が高いということだ。見られても気にしないという人はそれでもかまわないが、気にする人は少しばかり遠出するしかない。そんなわけで、今回はお台場へ向かうことにした。お台場にいるのはカップルや家族連ればかり。みんな自分たちのことで精一杯なので、他人がゲームをしていても無関心だ。たとえジロジロ見られたところで、どうせ二度と会うことはないのだから気にする必要はない。













今回製作した電源は汎用性が高く、ゲーム機以外の電気製品にも使用することが可能だ。また、停電になったとき、料金を支払わなかったために電気を止められたときでも、電源を確保できるので一家に1台用意しておけば、万が一の場合にも対応することができる。なにかと便利な使い道があるので、ここはひとつ自作電源の製作に挑戦してはいかがだろうか。

大画面でPSPソフトを遊ぼう!



PSPの利点は携帯性に優れ、いつでも好きなときにプレイできることである。しかし、そんな利点をまるっきり無視し、大画面ディスプレイでPSPのゲームをプレイするためのツールが登場した。それが「RemoteJoy」だ。「そんなのPS2でいいじゃん!」とは言うなかれ。大画面でプレイするPSPのゲームだってなかなか魅力的なのである。

Text by pusai

『RemoteJoy』の導入

『RemoteJoy』はカスタムファームのプラグインとPC上のツールを組み合わせて使用するため、導入にはカスタムファームを搭載したPSPが必要となる（推奨は3.40OE-A）。まずはカスタムファームを導入したPSPを用意しよう（カスタムファームの導入については本誌07年3月号参照）。

また、『RemoteJoy』を動かすためには、PCにもそれなりのスペックが必要となる。筆者のメインPCであるAthlon64x2 4800+では快適に動いたが、サブPCのPentiumM1.4GHzでは少々動作が重たく、もたつく場面も多々見られた。PCはできる限り高性能なマシンを用意したい。なお、PC上での実行には.NET Framework2.0の導入が必須なので、WindowsUpdateなどで入手しておこう。

用意するもの

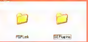
- カスタムファームウェアを搭載したPSP
- USBケーブル（PSPとPCを接続する）
- RemoteJoy

『RemoteJoy』には複数のバージョンがリリースされている。コマンドラインで操作するバージョンもあるが、今回は比較的扱いやすいGUI版の『RemoteJoy GUI V1.51』を使用した。入手先はhttp://dl.qj.net/RemoteJoy-GUI-V1.51-PSP-Tools-Utilities-(on-PC)/pg/12/fid/13740/catid/193

『RemoteJoy』の使用手順

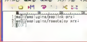
1 ファイルの解凍

入手した「RemotejoySDLGUI.zip」を解凍すると「TPSP FW 3.XX OE」フォルダが現れる。その中にある「SEPlugins」フォルダをメモリースティックDUOのプラグイン用フォルダ「SEPlugins」（ms0:¥SEPlugins）にコピー、「PSPLink」フォルダを「PSP」フォルダ内の「GAME340」（ms0:¥PSP¥GAME340）にコピーする。



2 プラグインの設定

すでにカスタムファーム上でほかのプラグインを使用している場合は、「SEPlugins」フォルダ内の設定用テキストファイル「GAME.txt」に「ms0:/seplugins/psplink.prx」と「ms0:/seplugins/RemoteJoy.prx」を追記する（GAME.txtごとコピーした場合は必要なし）。



3 ドライバのインストール

「RemoteJoy」フォルダ内にあるLibUSB.rarをPC上の適当な場所に解凍する。そのあとPSP上で「ゲーム」➡「メモリースティック」➡「PSPLink v3.0 OE」を選択して起動。写真のような画面が出たら、先ほど解凍した「LibUSB」フォルダ内の「driver」フォルダからドライバをインストールする。



4 リカバリーモードを起動

PSPのRボタンを押しながら電源を入れてカスタムファームのリカバリーモードを起動し、「Plugins→」の項目から「psplink prx [GAME]」と「RemoteJoy prx [GAME]」をそれぞれ有効(Enable)にする。



5 「RemoteJoy」の起動

「RemoteJoy」フォルダ内の「RemoteJoyGUI exe」をダブルクリックして「RemoteJoy」を起動。USBHost FSの「START」ボタンを押し、次にPSPSHの「START」ボタンを押すとDDS窓が開く。

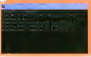


6 ゲームの起動

PSPの電源を入れ、PCとPSPをUSBケーブルで接続してから、UMDのゲームを起動する。



7 PCとPSPの接続を確認



PSPとPCが接続されて、DOS窓に「Connected」と表示されたら、「Windows」もしくは「FullScreen」のボタンを押す。「WithFPS」でFPS表示、「WithOUT」でFPS表示なしで起動する。

8 画面表示！

モニタ上に「RemoteJoySDL」というウィンドウが表示されたら(フルスクリーンの場合は真っ暗になる)、キーボードの「F3」を押すと、PSPの画面が表示される。あとは遊ぶだけ！なお、ゲーム中に「HOME」ボタンを押してXMBに戻ろうとするとハングアップするので、ゲームを終了するためにはいまのところPSPの電源を落とすしかない。



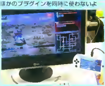
「RemoteJoy」が対応しているのはゲームのみ。残念ながらUMDビデオを大画面で楽しむことは現時点では不可能である。ただし、「RemoteJoy」はバージョンアップを重ねている最中なので、今後の進化によっては対応する可能性は十分あると言えるだろう。

PSPは大画面で楽しむ時代！ と言いたいところだが…

現時点では『RemoteJoy』の完成度は高いとは言えず、不安定な部分が目立つ。ゲームの途中までスムーズに進んでおきながら突然動きが重くなったり、急にハングアップしたりすることがあるのだ。どのソフトも時間が経つと不安定になりがちだが、とくにロードの多いゲームほど不安定になる傾向が強い。

セーブするときにもハングアップする可能性が高いので、頻繁なセーブが前提となるRPGなどをプレイするさいには『RemoteJoy』の使用はオススメできない。何時間にもわたって問題なく動くときもあるが、筆者が使用した限りでは最後まで正常にプレイできたケースはまれである。

また、『RemoteJoy』はほかのプラグインとの相性も少々悪いようで、プラグインを多めに入れていると動作が不安定になりやすい。『RemoteJoy』を安定して使いたいならば、できる限りほかのプラグインを同時に使わないようにするといいだろう。しかし、不安定ということを差し引いても大画面でプレイというのはそれだけで魅力的である。ハングアップなどおそれず、勇気を出して『RemoteJoy』で遊んでみよう！



売り切れ続出! 大人気

Game Switchの正体



秋葉原界隈では今、「Game Switch」という機器が大人気である。Game Switchの人気は凄まじく、発売がアナウンスされた直後から予約が殺到 入荷しても一瞬で売り切れるという状況が続き、現在は多くの店で入荷待ちという状態である。Game Switchのなにが、そこまで人々を惹きつけるのであろうか text by アウトドア井上

Game Switch

PS3の映像をHDCP非対応の液晶モニタでも表示できる切替器。
取扱先:三月兎(http //www march rabit jp)
実勢価格:24 800円

⚠Game Switchとは?

Game Swtchを扱っているショップでは、この製品について、「PS3のハイビジョン映像をDVIモニタに表示させることができる」としか説明していない。ただPS3をモニタに映せるだけのものが、なぜ売れるのだろうか? しかし、よく読んでみると、「HDMI」の出力がDVIモニタに出力できることがわかる。じつはここがポイントだ。

HDMIには「HDCP」という著作権保護技術が採用されており、Blu-rayやHDDVDなどのハイビジョンコンテンツはHDCPに対応していないモニタでの出力が禁止されている(画質を劣化させてアナログで出力することは一応可能)。映像コンテンツの不正コピーについては大昔からメーカーによって対策がとられてきたが(ことごとく破られてきたが)、ハイビジョンのデジタルコンテンツは複製するさいにほとんど劣化しないため、業界団体はこれまで以上に必死になってコンテンツを保護する必要がある。そのような背景もあって、ハイビジョンコンテンツを楽しみたければHDCPに対応したモニタが必須とされているのである。

HDMIはDVIに著作権保護機能を加えてアレンジした規格なので、変換アダプタさえあれば繋ぐことはできる。しかし、HDMIの映像を見るためには「HDCP対応」のDVIモニタでなければならないのだ。Game SwtchはHDCP非対応のDVIモニタにPS3のHDMI出力を繋ぐことができるとうたっている。

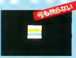
つまり、HDCP対応のモニタを持っていなくてもDVIさえ付いていれば、PS3のHDMI出力のハイビジョン映像を楽しめるというわけだ。これなら映像にうるさいマニアも注目することだろう。しかし、マニアはみんながみんなPS3ユーザーなのであろうか?

PS3のハイビジョンがDVIモニタで

Game Switchを使ってみると、公式サイトで説明されているとおり、PS3のハイビジョン映像をHDCP非対応のDVIモニタにバッチリと映すことができた。たしかに驚きの機能だが、これだけのために2万円以上支払う人がどれだけいるのだろうか?



HDCP非対応のDVIモニタでもPS3のハイビジョン映像が堪能できる。



Game Switchを使わずにPS3を接続しても、当然のことながら何も映らない。

⚠Game Switchの真の使い道とは…

たんにPS3がHDCPに非対応のモニタで遊べるという理由だけで製品が売れるものなのだろうか？　じつはGame SwitchはPS3に限らず、ほかのHDMI機器でも同じように使うことが可能である。

自分が使っているHDDレコーダーやBlu-rayプレーヤーなどがHDCP非対応のモニタに繋がるのだから、マニアが飛びつくのも納得のいく話だ。しかし、どんなHDMIの機器でも繋げられるということは裏を返せば「HDCPが解除」できるから繋げられるということにほかならない。

つまり、Game Switchとは「HDCP解除装置」とも言える存在なのだ。HDCP解除は、限りなく黒に近いグレーゾーンな行為にあたる。発売間近になって売る売らないで相当揉めたのも、この機能が理由であろう。

この手の機器ならば、秋葉原界隈で売られている画質安定装置と変わらないと思った人もいるかもしれない。しかし、Game Switchは次元が違う。HDCPが解除されれば、デジタルテータが劣化せずにコピーできてしまう。これまで不正コピー対策に膨大な労力を注ぎ込んできたコンテンツ業界にとってはとうてい見過ごせない問題だ。



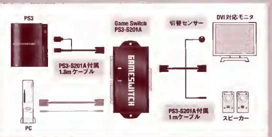
Game Switchに関する説明はこれだけ。しかし、マニアにはこれだけの情報で十分なのだ。

以前、「DVI MAGIC」というHDCP対応DVI切り替え機…要はHDCP解除装置が売られていたのだが、さすがに問題があったようで、すぐに地下に潜ってしまった（実際にはいまでも堂々と売られているのだが）。

DVI MAGICとGame Switchは見た目がかなり似ている。実際は同じ物ではないのだが、Game Switchが発表されたときには「これってDVI MAGIC!?」なんて思った人もいるかもしれない。

Game Switchの接続イメージ

Game Switchは下の図のようにして接続する
PS3の部分をほかのHDMI機器に変更しても使用することが可能だ。



●ヘ ノトを飼いたいのですが、犬カ 猫かで迷ってます。（茨城県鹿嶋市／牧節）　㊙レアなペ ノトを飼ってみるのはいかがてしょっ？　オーストラリアではカンガルーが増えすぎてしまい、数千匹を射殺する計画も立てられています。1匹もらってくればWiiボクシングで対戦できますよ。

⚠Game Switchの可能性

さて、Game SwitchによるHDCP解除の恩恵はあるのだろうか？　HDCPが解除できたところで、現時点でできることはHDCP非対応のモニタに映像を映せる程度だが、じつはそれ以上におもしろく使える可能性がある。

最近は家庭用ビデオカメラもハイビジョン化されてきている。撮影した映像はPCに転送して編集などをするわけだが、最近ではPCとの接続にHDMIを使う機種も出ており、そのためのHDMIキャプチャカードなる製品も発売されている。このHDMIキャプチャカードで取り込めるのはビデオカメラで撮影した映像のみ。言い換えれば、自分で撮影した「HDCPのかかってない」動画は取り込めるということだ。

つまり、Game Switchを使ってHDCPを解除してしまえば、アナログとは違って劣化のないデジタルデータをHDMIキャプチャカードで取り込めることになる。ハイビジョンソースを劣化なしでキャプチャできるとなれば、マニアが手を出したくなるのも当然と言える。

ハイビジョンキャプチャと言えばPV3を思い出す人も多いかもしれない。しかし、PV3が取り込むのはD端子から出力されたデータなので、あくまでもアナログ。いっぽう、こちらはデジタルだ。その差は歴然である（実際にモニタ上で見るとそれほど差は見られないのだが）。

現在、Game Switchを使ってキャプチャをする方法はBlackMagicDesign社のIntensityというHDMIキャプチャカードを使う方法が一般的である。HDMI機器→Game Switch→Intensityと繋いでやればHDCPが解除されるのでキャプチャできてしまうというわけだ。

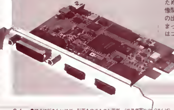
しかし、このとおりに接続すれば必ずキャプチャできるというわけではない。HDMI端子はかなり相性がシビアで、ケーブル一本に至るまで相性問題がある模様。また、Intensityのドライバのバージョンが異なると、いままでうまくできていたことができなくなることもある。ハイビジョンデータをキャプチャするために一からGameSwitch、HDMI機器、Intensityを一式そろえるのはかなりバクチ的要素が高い。それでも、この方法でキャプチャできたという報告はいくつもあるので、金銭に余裕があるなら試してみる価値はありそうだ。

最近、Blu-rayやHDDVDのリッピングが流行っている。これもハイビジョンコンテンツのデジタルコピーだ。今回、Game Switchの登場により違ったアプローチのハイビジョンコンテンツのデジタルコピーが可能になったということになる。果たしてこの先、Game Switchはどうなるのだろうか。規制されるかそれとも…。

注目のキャプチャカード

Intensity Pro

Game Switchの購入者の多くがセットで購入しているのがIntensityというキャプチャカードである。IntensityはHDMI入出力PCI Expressカードで、HDMI出力のあるビデオカメラ、ビデオデッキからのビデオ・オーディオ入力とHDMIテレビへのビデオ・オーディオ出力ができる。コピープロテクトの施された映像はキャプチャすることはできず、あくまでも自分で撮影した映像を編集するためのキャプチャボードとして、もともとは映像関連のプロに向けた製品だったが、Game Switchの出現によって急激に業界人以外の注目度が高まった。新しく発売された上位機種のIntensity Proはコンポーネント入出力端子を備えている。



発売元： BlackMagicDesign
価格 Intensity Pro 52 500円（税込み）
Intensity 38 850円（税込み）

●旅行に行きたいけど、計画を立てるのが面倒。（岐阜県高山市／はんぱ） 編国内旅行なら鉄オタを連れていけば、代わりに全部やってくれます。ただし、なにも買わないとひたすら電車に乗り続けるだけという拷問のようなスケジュールになってしまうので要注意。

超 Xbox360 & PS3 冷却化計画

酷暑を乗り越えるための簡単レシピ

今年の夏は暑い！　暑すぎる！　キミたちが大事にしているXbox360やPS3も、きっとこの暑さに悲鳴をあげているはずだ。海の向こうではXbox360 & PS3用の水冷化キットが発表されたけど、発売は8月とまだまだ先だし、それ以上に150USドル以上（約18,000円）という価格が痛すぎる。それならばもっとお手軽な方法で、ギンギンに冷やしてあげようではないか！

Xbox360冷却大作戦！

text by pusai

　ただでさえ現在のハードは発熱量が多いのに、夏ともなるとそれに加えて冷却効率がガクンと落ちる。冷却効率が落ちるとどうなるか？……そう、熱暴走を起こし、果てには故障の原因となるのだ。事実、筆者のXbox360にも熱暴走による症状が出ている。具体的に説明すると、起動直後はマトモに動くのだが、少し時間が経って本体が熱を帯びてくると、グラフィックの表示がずれたりノイズが入ったりしてしまうのだ。

　海外サイト「Mercurynews」によると、Xbox360の故障発生率は、ほかのハードに比べて異様に高いと言われている。一概にそのすべての原因が熱にあるとは言えないが、確実に故障の原因の１つであることには間違いない。

　それではXbox360がどれくらいの熱を発しているのか実際に温度を測定してみよう。測る箇所は、**①ケース裏の排気口の排気温度　②ケース内部の温度　③CPU／GPUに直接付いているヒートシンクの温度**の３つ。小一時間ほどプレイしてから測定してみたところ、結果は以下のようになった。

測定01　何も冷却対策をしていない状態

排気温度
50.3℃



ケース内温度
43.2℃



CPU/GPU内温度
80.2℃



　つねに50℃の熱風を放出しているゲーム機なんてこれまであっただろうか。ケース内の温度も43.2℃と、「熱密度設計はこれで大丈夫なのか？」と疑ってしまうほど。さらにCPU／GPUの温度にいたっては80℃とオーバーと、想像の域をはるかに越えている。これでは「熱暴走が日常茶飯事」と言われるのも頷ける話だ。

　そんなXbox360だからこそ、専用の外付け冷却ファン（サートパーティー製）はもちろん存在する。まずはアキバ界隈でもっともよく見かける「INTERCOOLER EX」（NYKO製）を実際に取り付けてみたところ、以下のような結果が出た。



INTERCOOLER EX
発売元：NYKO　実勢価格：3,200円程度
本体の排気口に取り付けるタイプの外付けファン

測定02　「INTERCOOLER EX」を装着した状態

排気温度
41.7℃



ケース内温度
39.7℃



CPU/GPU内温度
80.4℃



●KIDの遺産「12RIVEN」の開発が再開されてホっとした。（静岡県掛川市／ダルタミン）　(編)昨年末に倒産したKIDは、ギャルゲー好きにとっては大きな存在でしたね。元鍵っ子の(編)は「ONE」のPS版で追加されたCGにイマイチ納得できず。ちょっと苦手意識があったりしますが…。

いちおう効果は見られるようで、排気温度は約８℃、ケース内温度も４℃ほど下がった。しかしよくよく考えてみれば、この外付けファンは元々の排気ファン（口）の先に取り付けるタイプ。排気ファンから放出される熱は冷えるだろうが、内部にはそれほど影響を与えないのではないかと考えられる。その証拠に、やはり数十分後には画面がバグってしまった。

■カギは吸気にあり！

もっと本気で冷やすにはどうすればいいだろう？ 先ほど検証した「INTERCOOLER EX」は、排気口に装着するファンであった……そう、排気がダメならば吸気に目を付ければいいのだ。

ちなみにXbox360が吸気をどこで行っているのかというと、ズバリ側面。たいていの人は本体を縦置きにしていると思うので、その場合は天井と底になる。ちなみに天井部分はHDDで埋まっているうえ、熱はその特性ゆえに上部にこもるので、Xbox360の吸気はほとんどが底から行っているということになる…ん、底!? 賢明な読者ならすぐに気付くだろうが、Xbox360を縦置きした場合、底は完全に床に密着してしまうのだ。そのため吸気効率が非常に悪くなってしまっている。しかし、かといって横置きにするほうがいいのかというと、これもまた違う。なぜなら本体の空気に触れる面積が減るので、縦置きに比べると、全体的な冷却効果が落ちてしまうからだ。

これらを踏まえると、もっともいい冷却法は、本体を縦置きにし、吸気口を塞がないように持ち上げて、そこから強制的に冷気を送り込むような仕組みを構築することだと言える。まずは吸気口を塞がないように実際に持ち上げてみて、その効果を確認してみることに。用意したのは日本が誇る「すのこ」。さっそく、すのこの上に本体を置き、温度を測ってみた。

測定03　すのこの上に縦置きした状態

※外付けファン「INTERCOOLER EX」は装着したまま

排気温度 41.5℃



ケース内温度 37.6℃



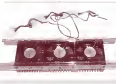
CPU/GPU内温度 80.1℃



CPUは熱源なので直接冷やさない限り温度を下げられないが、なんと「すのこ」を敷いただけでケース内温度は２℃も下がった。やはり吸気口が塞がれているのは良くなかったようだ。こういうのを世間では設計ミスと言うが…。

続いて、吸気口から強制的に冷気を送り込んでみることに。その手段としてコンプレッサーも考えたが、今回はより身近なファンを装着してみた。CPUクーラー用のファンを連結した、お手製の冷却ユニットだ。測定結果は以下のとおり。

お手製冷却ユニット



ジャンクショップで見つけた、ソケット370用のCPUクーラー（300円）を３つ組み合わせて作成。電源は汎用アダプタを使って外部から取っている。

測定04　お手軽冷却ユニットを装着した状態

※外付けファン「INTERCOOLER EX」は装着したまま

排気温度 37.7℃



ケース内温度 32.1℃



CPU/GPU内温度 76.6℃





これでやっと熱源であるCPUの温度が下がった。そして一番下がったのはケース内温度。32.1℃と、何も熱対策を行っていない状態からなんと10℃以上も下がったことになる。このくらいの温度なら、中のパーツ類にも負担はあまりかからないはずだ。

そしてこの状態で遊んでみたところ……バグることは皆無！　さらにこの状態のまま丸１日起動しっぱなしにしておいたが、まったく問題が起こることはなかった。冷却化は大成功と言えよう。

高価な水冷ユニットを買わずとも工夫次第でここまで冷却効果を得られるぞ！



PS3用外付けファンをパワーアップ！

text by Y技師

その登場から初めての夏を迎えたPS3。みんな去年の東京ゲームショウを思い出してほしい。熱暴走寸前のPS3を扇風機で冷やしていた光景が昨日のことのように目に浮かぶはずだ。

まず、PS3本体がどれだけ熱くなるのかを調べてみる。測定にはレーザータイプの温度測定機を使用。これは、レーザーで照射したポイントの温度を即座に調べられるというスグレモノだ。調査した結果、もっとも温度が高かったは、本体背面の排気口近辺。その温度、なんと53.0℃！　Xbox360の排気口よりもスゴい（しかもゲームを起動していないアイドル時で）。

これはマズいと思い、市販の外付けファンをすぐ探すことに。そこで目に留まったのがHORI製の「クールファン３」（税込み2,079円）。さっそく装着してみた。・・・が、0.5℃下がっただけで、ほとんど効果はみられない。それもそのはず、この「クールファン３」はUSB接続なので、５Vの電圧しかファンに供給されないのだ。これでは十分な風力を得ることができるはずがない。

そこで思いついたのが外付けファンの電源変更改造。電源をUSB（５V）から６VのACアダプタに変え、パワーアップさせるというものだ（ただしこれは電圧がファン規定値の120％になるので、改造を行うさいは必ず自己責任で！）。まず、「クールファン３」を分解し、電源基板に汎用６VのACアダプタを接続する。基板上のUSBコネクタと電源スイッチとを繋いでいる線を切り、スイッチ側に「＋」、ファンとUSBコネクタの－（アース）側に「－」をハンダ付けしよう（これを間違えると最悪PS3が壊れてしまうので十分注意！）。改造終了後、すぐに装着し、温度を測定してみたところ、50.5℃になった。デフォルトの５V時よりも約２℃下げることができたのだ。しかし、これだけではまだ納得できない。

そこで、「クールファン３」に内蔵されているファンに目を向けてみた。４つ並列に装着された個々のファンを見てみると、バリ取りがまったく行われておらず、ベアリングすら入っていない貧弱なファンである。というわけで、ファンをすべて交換してみることに。用意したのはノートPC用12V対応のファン。もちろん、このファンに合わせて12Vの汎用ACアダプタも準備した。改造方法もじつに簡単。入れ替えたファンの結線を１つにし、ACアダプタ同様電源基板にハンダ付けするだけだ。こちらも改造終了後、すぐに装着し測定開始。すると、なんと45.5℃まで温度を下げることができた！　何も熱対策をしていないときとの差は8.5℃。これにクーラーなどで適度に部屋の温度を調整すれば、熱暴走は防げるはずだ！

ぜひ、みんなも自己責任でこのパワーアップ改造にチャレンジしてみてほしい。



←PS3のもっとも熱くなる箇所の温度は54.8℃。これは危険！　その後「クールファン３」を装着しても効果は微妙だった―。

→「クールファン３」の電源を６Vにパワーアップ。少しは下がったが、もう少し下げたい！

電源を12V、ファンもノートPC冷却用の高級品に交換。これでどうだ!?

参考 PS3でおでん缶を温めてみる！



無対策（デフォルト状態）のPS3と改造済みファン装着時のPS3とでは 放熱にどれほど差があるのだろうか？　この夏アキバで大人気の「コールドおでん缶」（購入時温度：14℃）を使って調べてみた。

まず改造済みファン装着時の場合。30分ほど排気口後部に置いてみたところ、23℃まで温まった。続いて無対策のPS3。こちらも同様の条件で経過を観察したところ　なんと33.0℃まで上昇。約30分でおでん缶の温度を20℃も上げたことになる。空気の熱伝導率が（液体や固体に比べて）非常に低いことを考えると、無対策のPS3ではとんでもない放熱を行っていることがわかるだろう（改造ファンを付けていても十分スゴいが）。

余談だが、無対策PS3で使用した「コールドおでん缶」内のこんにゃくが人肌の温度になっており、「何かに使えるかも！」と思ったことは、心にしまっておく…。



●わいせつコミック裁判で出版社側の敗訴が確定。マンガの規制が厳しくなるな。（高知県南国市／あし）　㊥「密室」が起訴されたのは「絵がなまなましい」のも一因。うまいと感じるかどうかも個人の好みによるのに。今後は検察官のツボを外して描かなきゃならなくなるのかも。

Macronix 1024MビットのNDSゲームを吸い出そう！

現在市販されているNDSゲームのなかには、イメージの吸い出しが困難なタイトルが存在する。今月はこの不具合を解消するためのウラ技を紹介しよう。

Text by ぽん



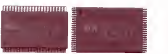
NDSROMイメージを吸い出すにはいくつかの方法がありますが、定番と言えるのはやはりM3 PerfectおよびG6に対応した吸い出しツール「M3CF/SD DUMPER」（http://www8.atwiki.jp/m3only/?cmd=upload&act=open&pageid=15&file=dumper.zip）を使う手法でしょう。しかし昨年末から現在にかけて、『M3CF/SD DUMPER』では吸い出し不可能なNDSゲームがチラホラと登場。これらのソフトには、共通してMacronix製の1024Mビットチップが搭載されています〈写真１〉。

すべてのDumperで吸い出し可能な裏ワザを発見！

M3 Perfect（G6）＋PassKey系＋『M3CF/SD DUMPER』、もしくはFlashMe済みのNDS＋M3 Perfect（G6）＋『M3CF/SD DUMPER』で前述のタイプのNDSゲームを吸い出そうとすると、必ずと言っていいほど「ヘッダを読み込ませる場面（NDSカードを抜いて再度挿入する作業）」で失敗することから、不具合は“NDSの電源を入れた状態でNDSカードを抜き挿しするさい”に発生していることは明らかです。一方でMagicKey2（以下MK2）やMagicKey3（以下MK3）を使った方法では、滞りなく吸い出せることが実証済み。また、デイテル・ジャパン（http://www.datel-japan.co.jp/）がプロアクションリプレイDS／DSLite用（以下DSPAR）ユーザーに向けて配布している「認識向上アダプタ」と併用すれば『M3CF/SD DUMPER』でもバックアップが可能です。これらの事実を踏まえると、現状ではMK2、MK3、認識向上アダプタのいずれかを介して本体に挿入した場合のみ、Macronix製1024MビットタイプのNDSカートが最後まで正常に認識され、吸い出しが行えるということになります。

■現在までに報告されている
おもなMacronix1024Mビットチップ搭載タイトル

メーカー	タイトル
ASNetworks	Gamicsシリーズ Vol.1 横山光輝三国志～第二巻「呂布の末路」～
任天堂	ジェットインパルス
トラス	デューク更家の健康ウォーキングナビ
スクウェア・エニックス	ドラゴンクエストモンスターズジョーカー（一部）
任天堂	ポケットモンスター ダイヤ＆パール（一部）



〈写真１〉左がMacronix製512Mビットのチップで右が1024Mビットのもの。後者のチップを搭載したソフトのみ吸い出しが難しく、ワザポンなどでも認識されないケースが多い。

とはいえ、イメージ吸い出しのためだけに別のツールを用意するのはナンセンス。とりわけ、日本国内ではM3 PerfectやG6ユーザーが多いことから、なんとかこれらのマジコン単体で吸い出しを成功させたいと思う人は多いでしょう。

かくいう筆者も同じような願望を持ち、試行錯

●「奇々怪界２」が発売中止になっちゃった（兵庫県伊丹市 カレーマン） 昨年４月に発売されたWiiの「いろいろばーく」に、ミニゲームとして「奇々怪界」が入っているので「２」の代わりに遊んでみてはいかがでしょう？ しょせんはミニゲームなのですぐ飽きますけどね

従来までのMacronix1024Mビットチップ搭載ゲームの吸い出し方法

MK2／MK3を使う場合

※ROMイメージの余剰領域は、自動的にカットされる

❶SDカードとNDSゲームが挿さった状態のMK2もしくはMK3をNDS本体に挿し込む。
❷メニュー右下の「NDS」を選択してAボタン
❸指示に従い、NDSカードを挿し直して再度Aボタン
❹メニュー画面が表示されたら「NDS」アイコンにカーソルを合わせてAボタンを2回押す
❺ゲームアイコンを確認したのち、さらにAボタンを2回押すとダンプが開始
❻プログレスバーが100%に到達したらAボタンを押す
❼吸い出し完了

「認識向上アダプタ」を使う場合

※このアダプタを使用すれば、M3 Perfect、G6以外にNEO2SOなどでもROMイメージが吸い出せる

❶NDSゲームが挿さった状態の認識向上アダプタをNDS本体に挿し込む。
❷各マジコンに対応するDumperを起動（M3 Perfectを使う場合は『M3CF/SD DUMPER』でよい）。
❸画面の表示に従って吸い出し作業を実行。
❹プログレスバーが100%に到達し、ヘッダを認識させるところまで進んだら"認識向上アダプタごと"挿し直してAボタンを押す。
❺吸い出し完了



現在デイテル・ジャパンでは、DSPARユーザーを対象とした認識向上アダプタ無料配布キャンペーンを実施中。詳しくは公式サイトをチェック！

誤を繰り返していたのですが、先日ついにDumper機能を持つすべてのマジコンで吸い出す方法を発見しました。このやり方ならハンダ付けなどの作業はいっさい不要。適当な紙などがあればすぐに実践できるので、試してみる価値は十分にあるでしょう。また、まれにMacronix製1024Mビットのチップを積んでいないにもかかわらず、認識率の悪いソフトが存在しますが、同じ手順を踏めば問題なくバックアップ作業が進められます。加えて言うと、同様の作業を行うことで、ワザポンやDSPARで認識されない『ポケモン』『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー』（以下『DQMJ』）などのソフトも改造できるようになるため、まさに"一粒で二度おいしい"テクニックといえるのです。

誰でも気軽に実践できるその方法とは？

ここからは、NDSカードに施す工作内容とその原理について触れていきます。

まず、手元にあるNDSカードを裏返して端子部分に注目してください。左から8番めのピンをよく見ると、ほかのピンよりも長くなっているのがわかるはず（写真2）。じつをいうとこのピンは電源ピン（Vcc3 3V）に相当します。つまりすべてのNDSカードは、信号ピンよりも先に電源ピンに通電する仕組みとなっており、これは実機の電源を入れた状態でNDSカードを抜き挿しするさいにも同様のことがいえるのです。



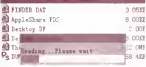
〈写真2〉左から8番めの長い端子が電源ピンで、両サイドの端子がGND。つまり、通常はGNDと電源ピンが最初に接触することになる。

しかしMacronix社の1024Mビットチップを搭載したNDSゲームの場合、NDSの電源ON時に限っては、電源ピンよりも先に信号ピンを入れないとうまく動作してくれません。そこで筆者が思いついたのが、8番ピンをほかの信号ピンよりも短くしてしまう方法です。ではどうやって短くするのでしょう？ 端子部分をカッターで削ったり、油性マジックでピン先を塗りつぶしたりといった"力技"もありますが、大切なゲームを傷つけるのはやはり避けたいところ。そこで今回は、コピー用紙でピンの先端を覆うやり方を選択しました。

具体的な工程は次ページのようになります。

8番ピン短小化工作手順

あらかじめカッター、セロハンテープ、コピー用紙を用意しておこう



1 通常とおり、NDSゲームを実機に挿入。その後、各マジコンに対応したDumperを起動する（写真は「M3CF/SD DUMPER」）。



2 吸い出し作業を実行し、この画面（ヘッダを認識をさせるところ）まで進んだら、いったんNDSカードを取り出す。



3 上の図を参考にしながら、取り出したNDSカードの8番ピンに紙を貼り付ける（黒色の部分が紙に相当）。



4 8番ピンを短くしたNDSカードを再度実機に挿入。これだけで本来コケるはずのヘッダの読み込みがみごとにパスできるのだ。

コピー用紙の加工方法

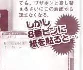
コピー用紙はピン幅に合わせてカッターで切り取るだけでOK。横幅を1mm程度にすると、ピンとピンの仕切りのあいだにピッタリ収まるはずだ（長さは適当でよい）。うまくやればそのままNDS実機に認識させることが可能だが、心配な人はセロハンテープを使い、裏側で紙を固定しておこう。



同様の手順を踏めば、ワザポンで認識されない『DQMJ』などもご覧のとおり！



「DQMJ」を改造しようとしても、ワザポンと差し替えるさいにこの画面から進まなくなる。



ご覧のとおり「DQMJ」のソフトが実機側に認識され、改造コードの利用が可能に！

コストパフォーマンスも抜群！ぜひお試しあれ！

いかがだったでしょうか？　MK2やMK3を購入すると出費は5000円前後。認識向上アダプタを入手するためにはDSPARが必須となりますが、紙切れ1枚で実践できるこの方法ならまったくお金がかかりません。またここで紹介した以外にも、認識率を高める方法はまだありそうです。興味のある人は、いろいろと挑戦してみてください。ただし、電源ピンよりも先に信号ピンに通電させるこのやり方は、本来のNDSゲームの起動方法とは異なります。場合によってはゲームソフトの故障の原因にもなりかねないので、実験はすべて自己責任のもとで行ってください。

●「機動戦士ガンダム00」は、また腐女子向けなのかな……キャラが美少年ばっかり（山口県宇部市／ぴぴ）㊓ロゴがジェームス・ボンドの「007」にそっくりなので、「ボンドガール」ならぬ「ガンダムガール」とやりまくるアダルトな男性向けの内容になることを期待しましょう

改造コードで あのゲームが“神ゲー”になる！

押忍！ ゲーム改造！ 応援団！



「ゲーム改造」と言えば、ステータスMAXや資金最大、アイテムコンプなどが真っ先に思い浮かぶだろう。しかしそれだけじゃない！　遊び尽くしたゲームや“クソゲー”の烙印を押されたゲームにパワーを与え、新たな“神ゲー”として甦らせてくれるのも「ゲーム改造」の魅力なんだ！

Text by アヒル男爵

シーン01 爽快編





そんなときは**爽快感倍増の効果**を**得られるコード**を使用するべし！

PS2｜バーチャファイター4 エボリューション

2003年3月13日発売／参考中古価格：2,000円程度





肥大化した左手で相手をバチン。一撃で相手を遥か彼方までブッ飛ばすこともできるぞ。く〜気持ちいい！　ただし対戦で自分がやられると、逆にストレスがもっと溜まっちゃうかも丶(ー_ー)ノ

使用コード　左手デカすぎ／浮きの高さ変更

PS2｜アーマード・コア ラストレイヴン

2005年8月4日発売／参考中古価格：2,500円程度



リロードなんてクソ喰らえ！　好きな武器を好きなだけ装備して、撃って撃って撃ちまくれ！　もっさりしたゲームが一気にスピーディに生まれ変わるぞ。

使用コード　発射間隔0／弾数9999／全パーツ入手など

PS2｜無双OROCHI

2007年3月21日発売／参考中古価格：4,500円程度



いちいちゲージや攻撃範囲なんて気にしてられねぇ！　画面に見える敵はすべて皆殺しだ！　コカ・コーラよりもコ●インよりも爽やかになるひととき！

使用コード　体力&無双ゲージ最大／攻撃範囲変更など

●パチモノを集めるのが趣味です。ニセモノには独特の魅力がある！（福岡県柳川市／SONY）　㊙イチオシのパチモノは、「ニコニコ動画」とよく似た動画サイトの「ニフニフ動画」。名前から機能まですがすがしいくらいのパクリっぷりで　ニフティの底力を見せつけてくれました。

あのゲームが
“神ゲー”になる！





そんなときは
ゲーム環境（システム）を一変させるコードを
使用するべし！

ゲームに遊ばれるんじゃない！
こっちから遊んでやるんだ！

PS2｜第3次スーパーロボット大戦α

2005年7月28日発売／参考中古価格 3,000円程度





「スパロボ」、おもしろいんだけどさあ、制限が多すぎるんだよね。特定の機体に決まったパイロットしか乗せられないし…なんて愚痴ってる暇があったらとっととコードを使え！　敵ユニットでもなんでも操れるようになるからさ。ホント、これは別ゲームだよ！

使用コード　パイロット存在フラグ／ユニット変更など

PS2｜SIMPLE2000シリーズ　THE 地球防衛軍2

2005年7月28日発売／参考中古価格 2,000円程度



まさに“神ゲー”！

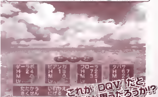
多段ジャンプで空高く舞い上がり、SG-100をノーリロードでブッ放す！　ちょっとした改造で『THE 地球防衛軍2』と『スパイダーマン』と『ドラッグ オン ドラグーン』のいいところを足して3で割ったような“神ゲー”の出来上がり！



使用コード　武器全部／武器の弾減らない　多段ジャンプ可能など

PS2｜ドラゴンクエストV 天空の花嫁

2004年3月25日発売／参考中古価格 1,800円程度



これが「DQV」だと誰が思うだろうか!?

ビアンカとフローラ（もちろん重婚）、おまけに教会の神父さんや村の爺さんまで加えたパーティーでいざ冒険開始。そして大海原を飛び回るスライムどもをなぎ倒す！　いやはや改造コードの力、恐るべし！



使用コード　デバッグ出現

●「メカ娘」のかわいさは異常。（新潟県上越市／キルケー）　㊞兵器と美少女キャラ、好きなもの同士を融合させることで魅力が増してますね。ここは、ゲーム機にも応用してゲーム娘を作ってほしい　美少女型のPS3ならば高級レストラン並みの値段でも買ってしまいそう。

PS2 | グランド・セフト・オート バイスシティ

2004年5月20日発売／参考中古価格 2,000円程度



ただでさえ自由度の高い本作だが、改造コードでさらなる自由をゲット！ 車で川をホバークラフト状態でブッ飛ばせるぜ。この浮遊感は、往年の名作「F ZERO」を彷彿とさせる！

使用コード 車でジャンプ可能／車水上走行可能など

PS2 | 機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム

2004年12月9日発売／参考中古価格 2,600円程度



ぬる～いSDガンダムゲーしか存在しない状況を嘆いている全国3,000万人のSDガンダムファンにオススメしたいこの改造。びみょ～な当たり判定の変化も対戦をより熱くさせる！

使用コード 頭の大きさ3倍／8倍など





そんなときは
エロさ爆発の効果を得られるコードを
使用するべし！

PS2 | KOF マキシマムインパクト

2004年8月12日発売／参考中古価格 1,000円程度

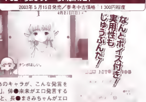


現実社会で己の欲望のままに行動すると痛い目に遭ってしまうけど、優しいゲームの世界はいつでもボクらの味方だ！ ミラーマンもゲームの中だけにとどめておけばよかったのにね。

使用コード 乳揺れ強化 スカート しっぽが外れる／視点制限解除など

PS2 | ちょびっツ ～ちぃだけのヒト～

2003年5月15日発売／参考中古価格 1,300円程度



「あのキャラが、こんな発言を…」。倖●来未がエロ発言するのと、長●まさみちゃんがエロ発言するのとでは、ありがたみが全然違う。これはそんな改造。

使用コード 名前入力制限解除

PS2 | ゆめりあ

2003年4月24日発売／参考中古価格 1,500円程度



「あのキャラのおっぱいがもう少し大きかったらなあ…」。そんなの悩むまでもない。自分の力で無理だったら、改造すりゃいいじゃん。

使用コード 七瀬＆シルク巨乳化



ここで紹介したコードは、240ページから詳しく紹介しているぞ！

目的別 PC自作ガイド





PC自作とは、自分好みのパーツを組み合わせて、世界でたった一つのPCを作るというロマンあふれる作業である。しかし、中級者、上級者ならいざ知らず、初心者には案外とっつきにくいものだ。ある程度の知識がないと、どのパーツを購入していいかもすらわからないかもしれない。そこで、今回は学生諸君は夏休みで時間もあることだし、PC自作に挑戦していただきたい。目的別のパーツ選びから組み立てまで徹底ガイドだ！

Download

目的
ファイル共有専用PCを自作してダウンロードしまくりたい！



ポイント

HDDをとにかく増強し、省電力＆静音化を心がけるべし！

Game

目的
グラフィックを強化して最新ゲームをやりまくりたい！



ポイント

グラフィックカードとCPUにこだわりたいがお金をかけ始めるとキリがないので、パーツ換装を見据えた将来性のある設計を！

Movie

目的
キャプチャや動画編集の処理が激速のマシンが欲しい！



ポイント

CPUとメモリが重要！ハイビジョンキャプチャができるパーツも購入したい！

●Wiiの品薄はいつまで続くんだ！？ [illegible] 千葉県 [illegible] 購入 [illegible] ㊙セガのアメリカ子会社「Sega of America」の[illegible]によると、Wiiの人気は長続きせず2008年には時代遅れになるとのことです。数々の[illegible]ードで失敗を重ねてきたセガの言うことだけ[illegible]とは信頼できそう

ダウンローダーの夢 ファイル共有専用PC

Download



ファイル共有専用のPCを自作するのなら、やはりHDDが大容量でなければならない。そこを基本に、あとはどのようなパーツを選ぶか。ファイル共有専用PCに限ったことではないが、快適に動作させたいのなら、メモリの容量は最低でも1Gバイト、さらに常時起動することを考えると、省電力化と静音化にも気を使いたい。

●構成例（カッコ内は実勢価格）

マザーボード	ASUS i945GTm-VHL（約17,000円）
CPU	PentiumM740（約12,000円）
メモリ	PC2-5300 1Gバイト（約5,000円）
ドライブ	パイオニア DVR-112（約5,000円）
HDD	HITACHI S-ATA 80Gバイト×1、HITACHI S-ATA 500Gバイト×2（約30,000円）
グラフィックカード	オンボード
OS	WindowsXP Home（約15,000円）
そのほか	ケース、電源、キーボード、マウスなど（約16,000円）
合計	100,000円

ここにこだわれ！

CPUは予算と相談 メモリは1Gバイト！

ファイル共有をやるうえで、CPUの違いはさほど影響しないが、常時起動を前提としているため、熱量と消費電力を抑えたい。となると、IntelならPentiumMシリーズ、AMDならX2シリーズがいいだろう。ほかにパーツをどのくらい接続しているかにもよるが、アイドル時に30W台に抑えられたら達人レベル。HDDを3台繋いで、50W台ならばまあまあだろう。DVD-Rドライブなどは使わないときは抜いておくと消費電力が抑えられる。

また、メモリはWindowsXPの場合、256Mバイトでは重くて話にならない。最低でも512Mバイト、できれば1Gバイトほしいところだ。



「Winny」などを起動しながらファイルの視聴も行うのなら、デュアルコアのCPUがいい。

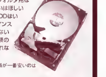


ここにこだわれ！

HDDはS-ATA 3台以上が必須

ファイル共有専用PCならHDDはただ増設するだけでなく、接続方式にもこだわりたい。となれば、オススメなのはやはりS-ATA。転送速度が高速であるだけでなく、ホットスワップ（電源をONにしたままHDDを取り外しできる機能）にも対応しているため、必要なときに抜き挿しするといった使いかたもできるのだ。

また、HDDは最低でもOS用、キャッシュ用、「Down」フォルダ用の3つ。容量はキャッシュ用と「Down」フォルダ用は500Gバイトくらいはほしいものだ。OS用のHDDはいざというときに再インストールしても構わないように、必要最低限のもの以外は何も入れないようにしておく。



1Gバイトあたりの単価が一番安いのは500GバイトのHDD。

ここにこだわれ！

意外に重要な静音化対策

常時起動で常にダウンロードするなら、静音化にも気を使いたい。ワンルームに一人暮らししている場合など、PCのファンが常に轟音をたてていたら眠れなくなってしまう。ただファンレス電源だと冷却面で不安が残るため、静音電源くらいにしておこう。また、省電力化のため、グラフィックカードなど、不要なモノはいっさい挿さないように。

ここにこだわれ！

万が一に備え 個人情報はいっさい残すな

「Winny」や「Share」でダウンロードをしていれば、いつの間にかキンタマウィルスなどの個人情報まき散らし型ウィルスに感染してしまうこともあり得る。アンチウィルスソフトをインストールするのもいいが、流出して困るような個人情報をPC内にいっさい残さないでおけばウィルスに感染してもまったく問題ない。いわゆるノーガードセキュリティというやつだ。

●カニ食いてぇ。（福島県郡山市／魚団）　編カニは冬の味覚なので、いまは禁漁中です。勝手に獲ったら密漁になってしまうので注意してください。うまく隠したつもりがカニの脚がはみ出ていて御用なんてことになったら「ハミカニ王子」というアダナで呼ばれることになりますよ！

3Dゲーマー流の漢らしいハイスペックPC

Game



FPSなど、3DのPCゲームをやりたいのなら、やはりハイスペックにならざるをえない。そのさい、もっとも重要なのはグラフィックカードだ。グラフィックカードが良くなければ、いかにCPUの処理能力か高かろうとムダである。次いでCPUのチョイスが重要、さらにDirectX10対応がいいならOSはVistaをチョイスするといったところか。いずれにしろ高価格化は避けられないが、重要なポイントはケチらず、総価格をいかに安く抑えるかが腕の見せ所だ。

●構成例（カッコ内は実勢価格）

マザーボード	GA-965P-DS3（約15,000円）
CPU	Core2 DUO E6400（約20,000円）
メモリ	PC2-5300 1Gバイト（約5,000円）
ドライブ	パイオニア　DVR-112（約5,000円）
HDD	HITACHI S-ATA 250Gバイト（約7,500円）
グラフィックカード	nVIDIA GeForce8600GT（約19,000円）
OS	WindowsXP Pro（約20,000円）
キーボード	東プレ　Realforce108UH（約18,500円）
マウス	マイクロソフト　インテリマウス（約1,900円）
その他	ケース、電源、ゲーム用パッドなど（約16,000円）
合計	127,900円

ここにこだわれ！

グラフィックカードはゲーマーの命！

現在、ゲーマーの支持を集めているグラフィックカードにはGeForce8600GTとRADEON2600が挙げられる。この2つは、ともにDirectX10に対応し、かつ価格も2万円以内とこなれており、購入しやすいのが特長だ。

それに対して金に糸目を付けずにハイスペックPCを目指すなら、GeForce8800Ultraか。ただし、価格が8万円以上するため、よっぽどの廃人でもない限り手は出しづらい。現状ではDirectX10を必要とするゲームは『Halo Combat Evolved』など、ごく一部しかないので、価格がこなれているGeForce8600GTかRADEON2600とWindowsXPで様子を見つつ、超ハイスペックなグラフィックカードを要求するゲームがやりたくなった時点でOS（WindowsVista）もろとも買い替えを検討するといった感じでいいのではないだろうか。



現状ではGeForce8600GTで動作しないゲームはほとんどない。

ここにこだわれ！

CPUはCore2 DUOシリーズが人気！

CPUを選ぶさいに重要なのはクロック数よりも処理能力である。一昔前までは、ゲーマーならAMDのCPUをこぞって買ったものだが、最近の流行はIntelのCore2 DUO E6400。のCore2　DUOシリーズは、能力的に同価格帯のAthlon 64 X2シリーズを凌駕することが各種ベンチマークで証明されており、現在ではAMD系のCPUをあえて使う理由が見つからない。また、Core2　DUOは7月22日以降は値下げすることが発表されており、E6400の価格は2万円を切るのではないかと言われているため、購入しやすいというメリットもある。そんなわけで、Core2　DUO　E6400を基準として、さらにハイスペックを狙う人はCore2　DUOのE6700かE6600あたりの購入を考えておきたい。



ここにこだわれ！

マザーボードおよび入力デバイス

CPUをCore2　DUOシリーズにするならば、マザーボードは性能と価格のバランスがとれているのはギガバイトのGA-965P-DS3か。実勢価格は15,000円程度ながら、FSB1333のCPUにも対応しているので、E6400から1クラス上のCPUが欲しくなったときにも、マザーボードを替えずに済むというメリットがある。

ゲームメインにするなら、入力デバイスも重要。とくにFPSではキーボードが重要になるのだが、定評があるのは東プレのRealForceシリーズだろう。ゲーム用のパッドはあまりいいものがないのが現状で、Xbox360用のコントローラをPCで使うゲーマーが多い。有志によって製作されたPCで使うためのデバイスドライバ（http://www.katch.ne.jp/~moni/x360c/）もあるので、各自試してみよう。



圧倒的な入力のしやすさでゲーマーの支持を集めるRealforceシリーズのキーボード。

●「民王くん」のデ[illegible]県土浦市[illegible]謎の生物「民王くん」[illegible]は「中国」と「[illegible]ア専用」て[illegible]両者から考えると[illegible]者の入口　そして3倍の環境汚染を目標に[illegible]よう

キャプチャ、動画編集＆バックアップを究めるためのPC

Movie



動画編集PCを自作するならば、徹底的にハイスペック化しなければならない。とはいえ、実勢価格10万円前後で現状ではコストパフォーマンスがいいとはいえないBD-Rドライブはまだまだ様子見。その分ほかのパーツにお金をかけよう。

●構成例（カッコ内は実勢価格）

マザーボード	ASUS P5W0G2 WS PRO（約35,000円）
CPU	Core2Quad Q6600（約70,000円）
メモリ	PC2-6400 2Gバイト（約15,000円）
記録用ドライブ	パイオニア OVR-2120（約6,000円）
読み込み用ドライブ	パイオニア OVR-212D（約6,000円）
HDD	HITACHI S-ATA 250Gバイト×2（約15,000円）
グラフィックカード	nVIOIA GaForce8600GT（約19,000円）
キャプチャーカード	BlackmagicOesign Intensity Pro（約48,000円）
OS	Windows Vista Ultimata（約25,000円）
そのほか	ケース、電源、ドライブケース、キーボード、マウス、GameSwitch、地デジチューナーなど（約91,000円）
合計	330,000円

ここにこだわれ！

入手難の神キャプチャカードPV3か、Intensity Pro＆GameSwitchか!?

昨年発売され、一世を風靡した神キャプチャカードPV3。フルHO（1920×1080）で録画でき、かつコピーワンスも突破するというスゴい製品だったが、すでに販売は終了。ヤフオクなどでは価格が暴騰しており、5万円以下での入手はまず不可能だ。

現状、入手可能なキャプチャカードで有力な製品はHOMI入出力を備えたIntanaity Pro。ただし、地デジの番組を録画するためにはチューナーとIntensity Proの間にGameSwitchというOVI切り替え機をかまさなければHDCPが解除されない。また、モニタの解像度が1080p/1080iに対応していなければ表示されず、さらにケーブルやドライバのバージョンなどの相性によっては録画できないなど、さまざまな制約や落とし穴がある。とはいえ、ほかに選択肢もないので、デジタル録画を目指すのなら人柱になる勇気が必要だろう。



暴騰するPV3か、コピーワンスを突破できないリスク覚悟でIntensity Proか、悩むところだ。

ここにこだわれ！

CPUとメモリはハイエンド志向で！

動画エンコードなどの作業をするのなら、CPUはデュアルコア以上のものを選んでおくのが賢明だ。ハイエンドにいくなら4つのコアを持つクアッドコアのCora2 EXtreme QX6800またはQX6700などだが、これらのCPUだと価格が軽く10万超えしてしまうので、いくら何でも高すぎる。Cora2 Quad Q6600かCora2 Duo E6700あたりが現実的な選択肢となるだろう。どちらにしても性能的にはさほど差はないが、将来のCPU換装を視野に入れてFSB1333のCPUにも対応したマザーボードを選んでおくといいだろう。

メモリはPC2-5300あるいはPC2-6400を2Gバイトは搭載したいところ。とくにWindowaVistaをインストールする場合は2Gバイトくらいないと快適に動作しないのだ。



4つのコアを持つCore2 Quad Q6600なら動画エンコードもバッチリ。

ここにこだわれ！

OSはXPかVistaか!? DVD-Rドライブは外付けにすべし！

OSはハイエンド志向でパーツにお金をかけまくるのならばVista、ほどほどのパーツで済ませるならばXPにしたほうがベター。というのも、Vistaではメモリを2Gバイトにデュアルコア以上のCPUを搭載していないと、その機能を満足に発揮することはできないからだ。また、PV3を購入した場合は、PV3がVistaに対応していないため、強制的にXPとなる。

記録用に使うOVO±Rドライブは、メーカーや型番によってアタリハズレがあるが、パイオニアのドライブにしておけばハズレは少ない。型番で言うならDVR-212Dなどは無難なチョイス。安定した電源供給のため外付けにすると記録品質が上がる。

●顔文字だらけのメールを受け取るとムカつく。日本語に対する冒涜だ（静岡県浜松市／貴）　編は顔文字をいっさい使用しませんが、これは正しい日本語を守るためではなく、単純にめんどくさがりだから。返信もそのまま送るので、よく「日本語でおk」という返信をもらいます

初心者も安心 自作PCはこうして組み立てろ!

Beginner



ひととおり希望のパーツを買い揃えたら組み立てなければならない。しかし、この組み立てが案外難しいのだ。パーツの取り付けはほとんど間違えることはないだろうが、問題は配線だ。たとえばマザーボードとケースの配線をするにしても、それぞれの説明書で部位の呼称が微妙に違っていたりと、初心者にとっては鬼門である。ただ、1回組み立てれば、頭の中にイメージができてくるので、2回め、3回めはさほど詰まらずにできるようになるだろう。というわけで、ありあまる夏休みはじっくりPCの組み立てに費やすつもりで挑んでほしい。

STEP 1 ケースを分解して電源とマザーボードを取り付ける

まずはケースを開け、電源を取り付ける(ケースに電源が付属しているタイプで取り替えない人はこの作業は省略)。電源はATXのケースの場合、「ATX12V規格」と明記してあるものを選ぼう。次に、マザーボードに付属しているコネクタカバーをケース背面に取り付け、ドライブベイやPCIスロットの目隠し板を丁寧に取り外す。マザーボード付属のスペーサーをケースの穴の開いた場所に取り付けきつく締める。次にコネクタカバーの部分にマザーボードのコネクタを挿し込むようにしてマザーボードを取り付け、ネジ止めして固定する。



自作PCの骨格とも言える電源とマザーボードをケースに取り付けたところ。

STEP 2 ケースのスイッチ・LED・スピーカーと電源をマザーボードに取り付ける

ケースに付いているコネクタ類をマザーボードに取り付ける。このさい重要なのは「白黒は−、色が付いているものは+。白と黒しかないときは白を+」に接続すること。これを正しく取り付けないと電源ランプが光らなかったり、電源を投入したときに変な音がしたり、最悪の場合、PCが二度と起動しなくなることもあるのだ。メーカーや型番によって、コネクタの位置や呼称に多少の違いがあったりするが、とにかくマザーボードとケースの説明書とにらめっこして間違いのないように。さらに電源のコネクタをマザーボードに取り付ける。



写真のように白黒(左側)のケーブルを−に、黒いケーブル(右側)に接続する。

STEP 3 CPU、メモリ、グラフィックカードを挿す

いよいよPC自作の山場、CPUの取り付け。上下左右を確認し、ソケットに挿してからロック。クロックアップする場合はシリコングリスを薄く塗る。その上からCPUファンを取り付ける。このとき、ファンのコード類が電源コネクタ側にくるとケース内がカオティックになってしまうので、電源コネクタとは反対側にくるようなスッキリとした配線を心がけよう。ファンの取り付けには意外と力が必要な場合もあるが、落ち着いてマザーボードにハメ込む。次にメモリを1枚だけ、グラフィックカードを使う場合はPCIスロットにしっかりと挿し、ネジで固定する。



CPUをソケットに挿したところ。このあとロックして上にCPUファンを取り付ける。

●最高に怖いオブ…[illegible]はこれ?(愛媛県今治市[illegible])[illegible]は「メー[illegible]」[illegible]に熱中し[illegible]ムカデが顔に乗っていた経験があるため、マリオの顔を見るたびムカデを思い浮かべてしまいます[illegible]の[illegible]は[illegible]00体のノ[illegible]匹のムカデのほうが破壊力がありました。

STEP 4 電源を投入しBIOSの時間を合わせる

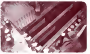
PCにキーボード、モニタ、電源ケーブルを接続し、ここでいよいよ電源を投入。HDDなどを接続していないこの段階でいったん電源を投入する意味は、不良品による被害を最小限に抑え、さらにどのパーツが不良品なのかを見きわめやすくすることにある。PCが起動したときにマザーボードのLEDが点灯し、モニタにBIOS画面が起ち上がったら、異常なし。反応がなかったり、変なニオイがしたら失敗。もう1度やり直そう。BIOSが起ち上がったら[del]キーを押し、設定画面から時間を合わせる。さらに、CPUの周波数やメモリの容量などが正しいかどうか確認。



このようにBIOS画面が起ち上がれば起動に成功したということだ。

STEP 5 メモリをもう1枚挿し、HDDとDVD±Rドライブを接続する

確認後、電源を落とし、メモリがもう1枚ある場合は挿す。このとき、同じ色のメモリスロットに挿し込もう。さらにフロッピーディスクドライブ、HDD、DVD±Rドライブなどを接続する。まずはケースに接続してから配線しよう。ネジで固定するタイプのケースは、フロッピーディスクドライブやDVD±Rドライブはミリネジ、HDDはインチネジが使われる。IDEで接続する場合は、ジャンパ設定（マスター・スレイブか）をしっかり確認しよう。また、ドライブは基本的に上側が読み込み用ドライブ、下側が書き込み用ドライブであることが望ましい。



メモリを2枚挿す場合は同じ色のスロットに挿す。だいたい1つおきに同じ色のスロットが並んでいる。

STEP 6 吸気と排気の流れを意識しながらケーブル類を取り付ける

ひととおり接続が終了したら、ケース内の様子を再度確認してみよう。ケーブルの束によってケース内の吸気と排気の流れがふさがれてはいないだろうか？　また、見栄えは悪くないだろうか？　将来的にはドライブやHDDを交換する日がくると思われるので、取り外すときにどのケーブルがどこに繋がっているかがすぐにわかるようになっていなければならない。というわけで、100円ショップなどで購入できるインシュロックでケーブルを束ねて整理するといいだろう。そのさい、電源線（赤黒黒黄の4本線）とデータ線（フラットケーブル類）は別々に束ねること。



あとでパーツを交換するときに混乱しないように、ケース内の配線はきれいにまとめておこう。

STEP 7 電源を投入しOSをインストール

以上の作業が終了したら電源を再び投入する。起動しなければ、[del]や[home]キーを押しながら電源を入れ直す。それでもダメならSTEP5以降の作業にミスがあったということ。ケーブル類を抜いて、もう一度やり直してみよう。無事、起動したらBIOS画面から日付やドライブ類、メモリの容量などが正しいかどうかを確認し、保存して終了。インストール後はOSをインストールするだけ。アクティベーションなどを済ませ、必要なソフトなどをインストールして、一刻も早く実用的なPCになるよう、自分流にカスタマイズしよう。



できたぁ〜！

●またタッチ　をなくしちゃった　」さすぎますよね。（富山県魚津市／ECM）　編サイズが大きめのタッチペンを使ってみてはいかがでしょう？　最長で63cmまで伸びるサイバーガジェットの「CYBER・のびすぎタッチペン」ならば　使っているうちにつられて身長も伸びるかも

夏休みだからこそ学ぼう!!

速習PICマイコン

3分タイマーの製作からPICを学ぶ

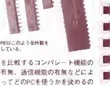
電子工作といえばハンダ付けとPICマイコンを避けて通ることはできない。とくにPICマイコンはMODチップを自作するさいには必ず必要となるのだが、理系の大学生かエンジニアでないかぎり、日常的にPICマイコンに触れる機会はそうそうないため、自分とは縁遠い世界であると感じている人が多いかもしれない。この夏休みにPICマイコンの基礎を学んでみてはどうだろうか? PICマイコンを自在に扱うことができれば、電子工作が楽しくなること間違いなしなのだから。というわけで、今回は3分タイマーの製作を通じてPICマイコンの扱いかたを学んでみよう。

PICマイコンとは?

PICマイコン(以下PIC)とは、マイクロチップ社のワンチップマイコン「PIC」のことを指す。家電から産業機械、さらにアマチュア電子工作の制御用ICとして、かなりメジャーな存在である。本誌読者になじみがある分野では、WiiやPSのMODチップにもPICが使われている。

PICは、内部にプログラム領域、RAM領域、EEPROM領域を持っているため、3V程度の電池があれば動いてしまう簡単なハード構造。しかも低価格で1個単位から入手できるのも魅力だ。さらに、プログラム開発環境がフリーで、マイコンライターが低価格で簡単に製作できてしまうため、お金もかからないというメリットもある。

本誌読者にはPSで使われた8ピンのMODチップが有名だが、PICにはほかにもさまざまな種類があり、開発するもののスペックによって使い分けなければならない。入出力(I/O)の点数、メモリ容量(プログラムエリア、RAMエリアなど)、アナログ入力機能の有無、2つの入力レベルを比較するコンパレート機能の有無、通信機能の有無などによってどのPICを使うかを決めるのだ。一般的には8ビットのものを選べば、入手難易度、価格、情報量ともに安定しており、困ることはない。



PICはこのような外観をしている。

■メジャーなPICマイコン型番一覧

型式	I/O数(最大)	プログラム容量	RAM	EEPROM	クロック	価格
PIC12C509A	5	1kワード	41バイト	なし	4MHz(内部クロック可)	150円
備考……PSのMODチップにもっとも多く使用された						
PIC12F509	5	1kワード	41バイト	なし	4MHz(内部クロック可)	120円
備考……PIC12C509Aとの違いは何度も書き替え可能な点						
PIC12F629	5	1kワード	64バイト	128バイト	20MHz(内部クロック可4MHz)	120円
備考……8ピンPICの主力機種						
PIC16F84A	13	1kワード	68バイト	64バイト	20MHz	300円
備考……もっともベーシックで扱いやすい。PS初のMODチップに使用された歴史を持つ						
PIC16F648A	16	4kワード	256バイト	256バイト	20MHz(内部クロック可4MHz)	200円
備考……18ピンで最高のパフォーマンス機種						
PIC16F877A	33	8kワード	368バイト	256バイト	20MHz	400円
備考……多機能でI/O数が多く、低価格						

●(広島県三原市/GM) 宇宙が広すぎて迷うと戻れない 地球に……を生っましたね ……業界初のニュータイプ専用ゲームだったのかもしれません。

PIC型番の意味

前ページの表を見てもらえば、PICにはさまざまな種類があることがわかってもらえると思うが、PICの型番を見ればだいたいの機能がわかるようになっている。というわけでPIC12C509とPIC16F84A I/Pを例に型番のアルファベットの意味を説明しよう。

PIC 12 C 509

- 12：アセンブラ命令が12ビットコードで33の命令がある
- C：プログラムを1度しか書き込めない
- 509：型番

PIC 16 F 84 A I/P

- 16：アセンブラ命令が16ビットコードで47の命令がある
- F：プログラムを何度でも書き替えられる
- 84：型番
- A：ニューモデルという意味（無印は初代モデル）
- I：使用温度−40〜85℃であることあらわす（無印は使用温度0〜70℃）
- P：基板挿入型であるということ

まずはPICライターを製作しよう！

PICを使った電子工作をするには、まずPICライターを製作しなければならない。PICライターとは、PICにプログラムを書き込むためのもの。秋月電子など「AKI-PICプログラマー」などのPICライター自作キットが販売されているが、今回使用するPIC12F509にはまだ対応していないので、JDM Programmerをよりコンパクトに設計し、自作してみた。部品リストと回路図を参考に組み立ててみてほしい。実際にPICにプログラムを書き込むときは、シリアルポートからPCへと繋ぎ、PC側のソフトを操作する。

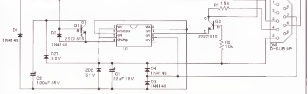
■PICライター部品リスト

記号	名称	型式及び容量	価格
U1	ICソケット	8P	20円
C1	電解コンデンサ	22μF 16V	10円
C2	電解コンデンサ	100μF 35V	20円
R1	カーボン抵抗	1.5kΩ 1/6W	10円
R2	カーボン抵抗	10kΩ 1/6W	10円
Q1	NPNトランジスタ	2SC1815	10円
Q2	NPNトランジスタ	2SC1815	10円
D1	ダイオード	1N4148	2円
D2	ダイオード	1N4148	2円
D3	ダイオード	1N4148	2円
D4	ダイオード	1N4148	2円
DZ1	ツェナーダイオード	東芝 05AZ5.1Y 5.1V	20円
DZ2	ツェナーダイオード	東芝 05AZ8.2Y 8.2V	20円
CN1	コネクタ	D-SUB 9P メス	0円
――	基板	Dサブ9P基板セット（小）	300円



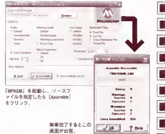

完成したPICライター。上部のICソケットの部分にプログラムを書き込みたいPICを載せる。

PICライター回路図



PICにプログラムを書き込む

PICにプログラムを書き込むには、まず書き込むPIC実行ファイル（拡張子hex）を作成しなければならない。PIC実行ファイルはソースファイル（拡張子asm）をコンパイルすることで作成できるのだが、コンパイルには『MPASM』（http://www.microchip.co.jp/からダウンロードできる『MPLAB-IDE』に含まれる）というフリーツールを使用する。PICに書き込むhexファイルや、そのソースファイルを持っていない人はゲームラボ公式HP（http://www.sansaibooks.co.jp/glabo/）から、今回の製作に使用したhexファイルをダウンロードしておこう（ソースファイルの書きかたについては誌面の都合で割愛）。



『MPASM』を起動し、ソースファイルを指定したら［Assemble］をクリック。

無事完了するとこの画面が出現。

❶書き込みソフト初期設定



PS232CでPCとPICライターを接続し、hexファイルをPICに書き込むためのライティングソフト『IC-Prog』（http://www.ic-prog.com/）を起動。まず、［HardWare Setting］から［Programmer］で「JDM Programmer」を、［Ports］で該当するポートを、［Interface］で「Windows API」をそれぞれ指定。さらに［Options］→［Programming］から［Verify during Programming］にチェックを入れる。

❷オシレータ校正値の読み出し



囲んだところがオシレータ校正値。

PIC12F509をICソケットに載せる。PC側では『IC-Prog』の右上のチェックボックスで型式「PIC12C509A」を選択し（使用するのはPIC12F509Aだがこれでいい）、［Read All］をクリックすると読み出しを開始する。読み出しが終了したら最後尾の16進数（「0CE4」）をメモ。これは再度書き込むときに必要となるのだ。

❸プログラムの書き込み



さきほど作成したhexファイルを［File］→［Open file］から選択し、右側のチェックボックス［Oscillator］から［IntRC］を選択、さらに［Fuse］以下のチェックボックスに何もチェックが入っていないことを確認したら［Program All］をクリック。２回め以降の書き込みの場合は、オシレータ校正値が「0CE4」かどうかを確認するウィンドウが出現するので［YES］をクリック。しばらくすると書き込みが完了する。

プログラムを消す場合



右上のチェックボックスで型式「PIC16F84A」を選択し、赤いマッチ棒のアイコンを押す。

再度書き込む場合



右上のチェックボックスで型式「PIC12C509A」を選択し、hexファイルを［File］→［Open file］から選択、アドレス「03FF」にさきほどメモしたオシレータ校正値「0CE4」を入力し、［Program All］をクリック。

●「ローゼンメイデン」の8巻が薄すぎる。（栃木県小山市／ヒハ爺）㊞とりあえずの完結にもなっていない中途半端な最終回にガッカリ、PS2のゲームで脳内補完しようとしたら あまりのクソゲーっぷりに余計に鬱になりました。同人誌でもいいので続きを描いてほしいところ。

3分タイマーの製作

PICにhexファイルが書き込まれたら、いよいよ最終目的の3分タイマーの製作だ。3分タイマーとはスタートスイッチでタイマーONし、タイマー稼動中はLEDランプ点滅、3分後にブザーが鳴るというきわめてシンプルなものだが、カップラーメンを作るときなどに重宝するものだ。PICの中に書き込まれたプログラムが、この3分タイマーを制御しているというわけだ。以下の部品リストと回路図を参考に、組み立ててみよう。

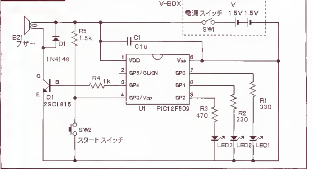


完成した3分タイマー。電子工作はPICを使うとさらに幅が広がり、奥深いものとなるぞ。

■3分タイマー部品リスト

記号	名称	型式及び容量	価格	購入先	備考
U1	PICマイコン	PIC12F509	120円	秋月電子	
	ICソケット	8P	20円		
V-BOX	電池ボックス（スイッチ付）		70円	千石電商	単三電池2個&スイッチ付き（SW1）
V	単三電池2ヶ		60円		
C1	セラミックコンデンサ	0.1μF 16V	10円		
R1	カーボン抵抗	330Ω 1/6W	10円		
R2	カーボン抵抗	330Ω 1/6W	10円		
R3	カーボン抵抗	470Ω 1/6W	10円		
R4	カーボン抵抗	1kΩ 1/6W	10円		
R5	カーボン抵抗	1.5kΩ 1/6W	10円		
LED1	緑色LED		20円		
LED2	黄色LED		20円		
LED3	赤色LED		20円		
Q1	NPNトランジスタ	2SC1815	10円		電子工作の定番トランジスタ
D1	ダイオード	1N4148	2円	秋月電子	トランジスタ保護用
SW2	押しボタンスイッチ		50円		
BZ	ブザー	DM-03	200円	鈴商	2V～
——	基板		100円		

3分タイマー回路図



●Xbox360はヤバイくらい熱くなりますね。（和歌山県田辺市／タンヤオ） 編日本の360ユーザーにとって、暑い夏を乗り切れるかどうかは深刻な問題。今秋には、発熱の少ないCPUを採用したマイナーチェンジモデルが出ると噂されていますが、夏に間に合わせてほしかった。

旧ファームの本体を格安でゲット！

PSP ジャンク活用術



**ジャンクPSPなんて買ってもゴミになるだけでは？
と思っている人もいるかもしれない。
たしかに1台だけジャンクを手に入れてもしょうがない。
しかし、ジャンクだって複数集めればゲームが
バリバリ動くPSPへと復活するのだ！**

協力●50台のPSPを直した男／ニコイチのHiro



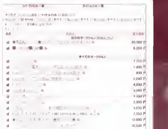
ジャンクPSPのススメ

本誌の読者ならすでにPSP用カスタムファームの利点は知り尽くしているはずだ。UMDからISOイメージを吸い出したり、吸い出したISOイメージからゲームを起動できたり、「らぱこ」をはじめとする改造ツールを使うこともできる。

しかし、カスタムファームを使用できるのは基本的に旧ファームを搭載したPSPのみ。最近になってファームウェア3.50もダウングレードできるようになったが、すぐに対策済みの3.51が出現してしまった。新ファームを搭載したPSPが発売されると、旧バージョンのPSPを入手するのは難しくなり、中古ショップを利用するしか手がなくなる。中古ショップのPSPは新品とそれほど値段が変わらない。とくに旧ファームのPSPは高い。安く旧ファームのPSPを入手するのにもっとも適したのがジャンクを活用することなのである。

3台のジャンクPSPから 2台の動くPSPを作れ！

ジャンクPSPの活用法の基本は「ニコイチ」を作ること。1台ではゴミのPSPも足りない部分を補い合えば動くPSPに生まれ変わる。ジャンクPSPはヤフオクで簡単に手に入れることができ、価格相場は状態にもよるが、5,000円から8,000円程度。もし、2台のジャンクPSPから1台の動くPSPを作り出すとすれば、1台8,000円としても16,000円で1台のPSPが生まれることになる。この値段ならば中古ショップで購入するよりもやや安いはずだ。



ヤフオクには常時100台前後のジャンクPSPが出品されている。

これでも得をした気分だが、それだけではもったいない。場合によっては3台のジャンクから2台PSPを再生させることも可能だ。もし、3台ぶんのジャンクから2台の本体を生み出せば、24,000円で2台のPSPを作り出せることになり、1台あたりの値段は12,000円。4台のジャンクから3台の動くPSPを作ればさらに得することになる。1人で複数のPSP本体を持っていたところで、扱いに困りそうだが、そのような場合はヤフオクに出品すれば、多少の小遣い稼ぎにもなる。

●またポーションが発売されるらしい（岡山県新見市 COM）㊟『ファイナルファンタジーVII 10th ANNIVERSARY ULTIMANIA』に「FFVII」仕様のポーションが付属します。今度のは「エアリスはポーションの飲みすぎだった」なんて新説が出るような味じゃないといいですね。

ジャンクPSPの基礎知識

ヤフオクに出品されている「ジャンクPSP」は以下のように大きく3つに分けることができる。それぞれの特徴を知っておこう。

❶ケース割れ

落としたり、ぶつけたりしてPSPのケースに傷がついたもの。基本的にそのほかの部分には問題がないので普通に遊ぶことができる。

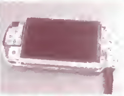


ジャンク有効度
☆☆☆☆☆

液晶や基板などが正常なので、ケースを換えるだけで正常なPSPができ上がる。ファームが古いものならば迷うことなく買いだ。ただし、状態にもよるが、このパターンのPSPは落札価格が高くなりがちで1万円を超えることもざら。

❷液晶の不具合

液晶の不具合には次の2通りのパターンがある。
①**液晶が割れているため画面が見づらい、もしくは画面の一部が表示されない**
②**電源を入れると緑色のランプは点灯するが、液晶に何も映らない**



ジャンク有効度
☆☆☆

①は液晶を交換するだけで正常なPSPに生まれ変わる。②は基板上の液晶につながる部分がショートしている可能性が高い。ショートしている部分さえ見つかれば直すのは簡単だが、初心者がその部分を特定するのは難しいので、その場合は液晶を外して、ほかのPSPに移植したほうがいい。つまり、①と②のPSPがそろえば、1台のPSPを生み出すことが可能になる。

❸ファーム書き換えに失敗

最近のヤフオクで目立つケースがこれだ。ファームの書き換え失敗には2つのパターンがある。1つがダウングレードやカスタムファームの導入に失敗した場合で、もう1つが正規の方法によるアップグレードなどに失敗したというもの。どちらも失敗するとPSPは壊れてしまい、このような状態になったら基板を交換するしか手はない。なお、正規のアップグレードが原因で故障が生じた場合はメーカーで修理してもらえるが、メーカーに修理を依頼すると例外なく、最新のファームウェアに更新されてしまう。



ジャンク有効度
☆☆

基板がいかれたPSPは液晶やボタンなど部品取り専用にするしかない。ケース割れ、液晶の不具合などのPSPと一緒に入手して、思いっきりパーツを活用してあげよう。なお、基板がいかれたPSPはもはやファームウェアのバージョンを気にする必要がないので、本体のカラーの好みで選ぶといいだろう。

基板は死んでもボタン、液晶、カバーは生きている!

アップグレード? ダウングレード?

電源を入れたさい、緑のランプが点きそうで消えてしまうのはダウングレードに失敗したPSP、緑のランプが点きっぱなしになるのは通常のファームアップに失敗したPSPである可能性が高い。

●NTTコムウェアが立体映像に触れられる技術を開発したらしい。いろいろと応用できそうだ。（三重県松阪市／C3DPO） 編ごっついグローブを着用する仕様なので、股間に感触を伝えようとすると、USB連動オナホールと似たようなものになっちゃいそう。さらなる技術革新を待つ！

状態別修理術

PSPの修理の基本は使えない部品も生きている部品に交換するだけ。ここではとくに壊れやすい部分の直しかたを紹介しよう。

コントローラに違和感がある

PSPのアナログスティックはもっとも力が入る部分であるにもかかわらず、強度がイマイチなのですぐにダメになりがち。ダメになった場合はコントローラユニットを交換しよう。



アナログコントローラのユニットはネジを回せば簡単に外せる。



すぐダメになるのでコントローラユニットは複数個用意しておきたい。

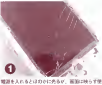
初期型の□ボタンの不具合

初期型PSPには□ボタンが押したままもとに戻らないという症状が起こった。これはPSPの発売直前に液晶をサムソン製からシャープ製に変更したため、導電ゴムとボタンの形状が液晶の大きさに合わなくなったのが理由だ。PSPが初期型の場合、導電ゴムを入れ替えるといいだろう。

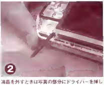


割れた液晶を交換したい！

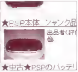
液晶の交換はいっけん難しそうだが、フラットケーブルの切断とケーブルを接続するコネクタの破壊にさえ気をつければそれほど難しくはない。ネジをなくさないように注意しながら丁寧に作業すれば簡単に交換できる。



1 電源を入れるとほのかに光るが、画面は映らず使い物にならない液晶。



2 液晶を外すときは写真の部分にドライバーを挿し込み、ゆっくりと持ち上げればよい。



液晶が割れたPSPが出品される頻度はかなり高めた。



3 フラットケーブルを抜くときには細心の注意を！



4 見事復活！

●「マクロス25」はどんなアニメになるんだろう。(宮城県古川市／ぞぬ) 編タイトルから想像すると、バルキリーを操縦しながらクイズに答えて25枚のパネルを取り合うという内容になりそう。主役の声優は児玉清で決まり！「赤のシンメイさん 16番に飛び込んだ〜っ！」

ケースを交換したい！

PSPには複数のカラーバリエーションが用意されている。せっかく交換するならば、違った色にしてはいかがだろうか。白いPSPのボタンを黒に変えればパンダPSPの完成だ。



ボタンにはとくに不具合はないが…



色を変えれば気分だけでも新ハード！

賢いヤフオク活用術

状態のいいジャンクを安く調達するにはちょっとしたコツがある。ヤフオクには常時100前後のジャンクPSPが出品されているので、端から全部見ていき状態のいいものを探せばいいのだが、さすがに面倒。少しでも楽をするために効率のいい優良ジャンクPSPを探す方法を紹介しよう。

1 ソフト付きは狙い目

ジャンクPSPにソフトを付けて売っている場合は出品者が素人である可能性が高いので狙い目となる。狙い目となる理由は、❶ジャンクPSPの相場を知らない可能性が高いので交渉しだいで安くなることがある ❷あまりPSPをいじっていないため本体の状態が良好な場合が多く、ほとんど修理せずに正常な状態に戻ることもある、など。古いソフトを1本から2本だけ付けている場合は旧ファームのPSPである可能性も高いので、見つけたらすぐにチェックをしたい。

2 あまりにも説明が詳しいのはパス

通常、ヤフオクの出品物は説明は詳細であればあるだけ落札側にとってはありがたいものだが、ジャンクPSPに関しては一概にそうとも言えない。あまりにも説明が詳しい場合は出品者がPSPを知り尽くしていることが多く、すでに手を施したうえで手放した可能性が高くなる。この手のPSPは部品取りにしか使えないうえ、パーツの状態にも期待できない。

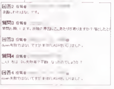
3 ドライブの調子が悪いものは積極的に狙え！

カスタムファームを搭載すれば、ゲームを吸い出すとき以外にUMDドライブを起動させることはほとんどなくなる。ドライブが完全に壊れている場合はどうにもならないが、たんに調子が悪くたまに動かなくなるという状態ならば、思い切って落札するのもありだ。一度でもドライブが動くのなら、そのときにダウングレードをしてカスタムファームを導入すれば、それ以降はドライブなどほぼ使わなくなる。万が一、2.80以下ならば、一度たりともドライブを起動させることなくカスタムファームを導入することも可能だ。

どうしてもUMDドライブを使いたいときはほかのPSPから正常なドライブを移植する手もあるが、かなり面倒なので基板をドライブが正常に動いているPSPに移植したほうが楽。

よさそうなジャンクは片っ端からチェックだ！





出品されているPSPをざっと見回してよさそうなものがあったら、質問をして状態を確認する。少なくともファームウェアと壊れた原因だけは必ず聞いておこう。

おま、おままま、おまっとさんでした!!　オタク密着系都市型エンタテインメント「出没!!　オタ街ック天国　2007」の時間です。1年ぶりとなる今回は、東京・大阪・名古屋の電脳街に誕生した新たなスポットを中心に、オタ街を隅々まで大公開。もちろん司会はアナタの街の宣伝本部長!　哀川チンチンだよ～。



【東京・秋葉原　話題の新店Information】

アキバの新名所候補筆頭

Akiba Noodle さくら

URL：http://www.akiba-noodle.com/



■定休日：年中無休
■営業時間：11時～22時

「Akiba Noodle さくら」は、さまざまなインスタントラーメンを取り扱うお店で、常備している製品の種類は400以上にも及びます。国内のご当地モノから海外でしか手に入らない商品まで、あらゆるラーメンがそろっているので自分好みの一品を探してみるとおもしろいかも。ちなみに、店内で食する場合は有田焼の豪華な器で出てくるため、インスタントとはいえ少しリッチな気分を味わうこともできます。

ムダ遣いするならこのお店！

生活非必需品専門店 むだや

URL：http://blog.mudaya.com/



■定休日：年中無休
■営業時間：11時～20時

日常生活を送るうえで、なくてもまったく支障のないモノ、いわゆる「生活非必需品」を専門に扱う変わり種のショップ。一見するとこぎれいな雑貨屋サンといった印象ですが、いざ店内に足を踏み入れると四方八方によくわからないグッズがディスプレイされていて、思わず笑みがこぼれます。お店を出るころには「お買い上げありがとうございました～」という、ステキな店員さんの声が聞けることでしょう。

刺激が欲しけりゃバカになれ♪

サンコー レアモノショップ(秋葉原店)

URL：http://www.thanko.jp/



■定休日：火曜日（祝日除く）
■営業時間：平日11時～20時／日曜・祝日11時～19時

人とは違ったPC系グッズを手に入れたいなら「サンコー レアモノショップ」がおすすめ。USBの電力を使って手足を温めるウォーマーや、USB花粉マスクなど、一般家電量販店では見ることのできないラインナップがみなさんをお出迎えしてくれます。ちなみに本誌のイチ押しは、重さ2キロの金塊USBハブ（5,980円）。購入すれば、しばらくのあいだは話のネタに困ることもありません。

●飯島愛が、2ちゃんねるのひろゆきから誘われて、ニワンゴでアルバイトすることになるらしい。いまいちつながりが見えないな（徳島県阿南市／三平）　編ひろゆきの世代はAV女優・飯島愛の全盛期に当たっているので、息子のお世話をしてもらった恩返しでしょう

ココは絶対見逃すな！

チンチンおすすめの名スポットギャラリー



1 ゲームセンター｜GAME NAPORI
URL：――――

外から見ると入りづらい雰囲気が漂っているが、勇気を出して店内に進むとそこには昔ながらの空間が。ビデオゲーム1本で勝負する昭和のゲーセンをぜひご堪能あれ。

2 中古PCショップ｜OraOrA!
URL：http://webshop.oraora.co.jp/webshop/

中古のノートPCや液晶モニタを多数取りそろえるお店で、とくにDELL製品の充実度は秋葉原随一。お店の前に出ている看板をこまめにチェックしていれば、イイことがあるかも!?

3 中古PCショップ｜QCPASS
URL：http://www.qcpass.co.jp/

店頭に並んでいるのはほとんどがジャンクパーツという、玄人向け中古PCショップ。ThinkPad用のパーツが豊富で、マザーボードなどはもちろん小さなネジ1本でさえも入手可能。

4 同人ショップ｜あきばお～こく
URL：http://www.akibaoo.com/

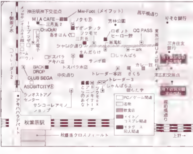
同人誌こそ扱っていないものの、そのほかの同人アイテムの品ぞろえは圧巻。秋葉原ツウのあいだでは「同人ゲーム＆音楽＆グッズなら"あきばお～こく"」が定説だ。

5 バラエティショップ｜ITプラザ
URL：http://www.itplaza.co.jp/

香港から直輸入しているせいか、ゲーム系裏グッズなどの値段が比較的安い。週末の店内では、都内近郊から集まってきた改造マニアが情報交換する光景を見かけることも少なくない。

6 食事処｜Akibaカレー館
URL：――――

わずか3日で潰れた伝説のカレー屋「カレーハウスRUNRUN」の跡地にできた本格インドカレーのお店。同店のオリジナルメニュー「脳みそカレー」はとにかく絶品だ。



知らなきゃ損する定番ショップリスト

あきばんぐ ▶URL：http://www.akibang.com/
PC周辺機器やソフトが超充実。メディアの安さにも定評がある。

ゲームショップ紙風船
▶URL：http://www.kamifusen.jp/
各種ソフトを扱う中古ゲームショップ。美少女ゲームの品ぞろえも豊富

ゲームハリウッド
▶URL：http://www2.tky.3web.ne.jp/~ax/
輸入ゲームといえばココ。海外限定のゲーム関連グッズも入手可能。

秋葉原研究所
▶URL：http://gamebank.jp/gb/
新作マシンの入荷がとにかく早い！ 濃ゲーマーはかならず立ち寄るべし

三月兎 ▶URL：http://www.march-rabbit.com/Horus/
同人作品、マシン、激安フラッシュメモリとなんでもあるぞ

TRADER ▶URL：http://www.e-trader.jp/
秋葉原のいたる場所で見つけられる中古ゲームショップ。困ったときはココにGO！

ぴなふぉあ ▶URL：http://pinafore.livedoor.biz/
メイドさんの接客姿勢がピカイチ！ 連日大盛況のメイド喫茶

●ゲームにいいマウスってありますか？ レーザーがいいのかな（佐賀県武雄市／キック）㊙FPSのプロゲーマーには光学式の「Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0」を愛用している人が多いそう。ただし、このマウスはかなり大きいので、手が小さいと扱いにくいのが難点

【大阪・日本橋　話題の新店Information】

でっかくなって再登場
メロンブックス 大阪日本橋店
URL：http://www.melonbooks.co.jp/



■定休日：年中無休
■営業時間：11時～21時

昨年12月にオタロードへと場所を移し、リニューアルオープンした大阪日本橋店。フロアスペースが以前よりも格段に広くなり、品ぞろえも大幅に向上しました。あちこちに貼られているスタッフの手書きPOPも、いい味を出しています。

東京、名古屋に続き大阪にも！
学食アフィリア・キッチンズ
URL：http://www.afilia.jp/



■定休日：毎月第三火曜日
■営業時間：平日10時～14時30分・15時30分～22時／土日・祝日10時～22時

コスチュームテーマカフェ「王立アフィリア魔法学院」の系列店が日本橋に開店。魔法使いのコンセプトはそのままに、学食スタイルのプレートメニューを採用した同店は、キルトエリアとマジシャンズエリアの２つのフロアで構成されています。

オンライン予約も常時受付中
ホテルヒラリーズ
URL：http://www.hillarys.jp/



■定休日：年中無休
■営業時間：公式サイトで確認

大阪に旅行♪　日本橋にも行きたいな。でもドコに泊まろう…なんて迷ったときはココで決まり!?　長らく放置されていたヤマギワソフト跡にできたホテルヒラリーズは、客室にインターネット回線を完備した“日本橋仕様”となっています。

ココは絶対見逃すな！ チンチンおすすめの名スポットギャラリー

1 PC&ゲームツールショップ　**イオシス**(日本橋5丁目店)
URL：http://iosys.co.jp/
中古PCやNDSマシコンの在庫か豊富なお店。ユーモアあふれる店内のPOPにも要注目！

2 食事処　**そば処 まる栄**
URL：――――
超人気メニューのカツ丼は、カツかなくなり次第終了。確実に食べたいなら早めの行動を！

3 ゲームセンター　**ハイテクランドセガアビオン**
URL：http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html
フロアごとに細かくジャンル分けされたわかりやすさがウリの同店はオタロードから徒歩数分の場所に位置。

4 その他　**コインロッカー**
URL：http://iosys.co.jp/
日本橋周辺ではあまり見かけるコトのないコインロッカーが、先日ついに設置された。活用しまくろう！



知らなきゃ損する定番ショップリスト

おたくの殿堂▶URL：http://www.otaden.com/
マンガ&特撮系グッズの品ぞろえがとっても豊富。

GUNDAM'S
▶URL：http://shop.joshin.co.jp/shopdetail.php?cd=1665
ガンダムのフルスケールピクチャーが見られる同店は日本橋の名所のひとつ。

シリコンハウス共立
▶URL：http://www11.ptaia.or.jp/silicon/top/
電子工作パーツの充実度は国内有数。まさに電子工作野郎のメッカだ

スーパーポテト SEVEN店
▶URL：http://www.superpotato.com/
定番ソフトからレトロゲームまで　幅広く扱う老舗ゲームショップ。

ぱらだいす▶URL：http://www.doujin-para.com/first.html
美少女ゲーム系テレカの種類や同人作品の在庫数には定評あり！



◆アーツビジョンが声優オタから総スカンを喰らってますね。ファンの信頼を失ってこの先やっていけるんだろうか？（埼玉県越谷市／ギーク）
編：いっそのこと「アーツビジョンなら声優やアイドルの卵とヤリ放題！」と開き直れば、エロ目的の応募者や株主が集まるのでは？

【名古屋・大須　話題の新店Information】

美少女ゲームだけじゃない！
中京マイコン 赤門店
URL：http://www.chukyo-my.com/



■定休日：年中無休
■営業時間：10時30分～19時30分

中古ゲームの買い取り＆販売で知られる「中京マイコン 赤門店」に、昨年同人コーナーが設置されました。２Ｆフロアを余すところなく利用した同人作品の販売スペースは、同人フリークの人気スポットとして連日賑わいをみせています。

特撮ファンに超オススメ
ヒロイン特撮研究所名古屋支部
URL：http://www.heroinetokusatsu.net/



■定休日：年中無休
■営業時間：平日11時～21時／土日・祝日10時～21時

「ヒロインのみで構成される戦隊モノ」という、新たなジャンルの映像を提供し続けるZENピクチャーズが、大須に直営店をオープン。ここに行けば定番の特撮ヒーロー作品はもちろん、同社オリジナルの"濃い"DVDも一挙に入手できるでしょう。

オシャレな食事スタイルが好評
PaPaデリカ
URL：



■定休日：未定
■営業時間：９時～19時

ニューヨークの旧世界貿易センタービル周辺で流行したテイクアウト専門のライスホウル（どんぶり）ショップが、今年３月、大須の街に誕生しました。当初はモノ珍しさで訪れた客も、いまではみな、すっかりその味の虜になっています。

ココは絶対見逃すな！
チンチンおすすめの名スポットギャラリー


1


2


3

1 ゲームセンター｜アーバンスクエア大須店
URL：http://www.bluehills.co.jp/osu.html

『戦場の絆』や『THE IDOLM@STER』の稼動率が県内でトップクラスのゲームセンター。『THE IDOLM@STER』で全国ランキング１位を獲得したことのあるチームが所属するスポットとしても有名だ。

2 総合ホビーショップ｜キッズランド大須店
URL：http://shop.joshin.co.jp/shopdetail.php?cd=1692

ゲームソフト、鉄道模型、プラモデル、ラジコンと、多岐にわたるホビーグッズが所狭しと並べられている同店。とくにガンダム系プラモのラインナップは、他店とは比較にならないくらい充実しているぞ！

3 パーツショップ｜ツクモROBOT王国@名古屋
URL：http://www.tsukumo.co.jp/shop/nagoya1/

ロボキットやロボット関連パーツの販売店として、秋葉原や日本橋でもブレイク中のツクモROBOT王国が大須に初上陸。先日オープンした「ロボットミュージアムin名古屋」で遊んだあとは、ここで土産をゲットしよう！



知らなきゃ損する定番ショップリスト

買取キング ▶URL：http://www.kaitonking.net/
大須で20年以上営業を続けている老舗中古ゲームショップ。

ペーパームーン 大須店
▶URL：https://secure.pmoon.co.jp/new/
日本●古のアニメショップ。大須店はレアものが多いことでも有名。

李さんの台湾名物屋台
▶URL：http://www.lees-taiwan-kitchen.com/
大須に来たらまず、李さんの台湾から揚げで腹ごしらえしよう

TWO TOP 名古屋店
▶URL：http://www.twotop.co.jp/entrance/
NDSマシコンなども取り扱うPC＆PCパーツショップ。

un（アン） ▶URL：――――
クレープやトルティーヤを販売する路面店。行列覚悟で足を運ぶべし。

●６月30日の「アキハバラ解放デモ」に行ってくる。（神奈川県川崎市／RR）㊙アニオタ、鉄オタ、軍事オタなど、多種多様なオタクを集めオタクの力で革命を起こそう！」という運動ですね。革命には内ゲバがつきものなので、オタ同士の抗争にならないようお互い注意してください

夏休み特別企画

今、ネットラジオがアツい!

Text by 魚輪タロウ

今年こそ「ねとらじ」デビューだっ!

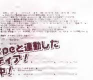


萌え声DJハアハアからガチ人生相談まで!なんでもアリ!! ねとらじなくして新世紀の引きこもりライフはなし!

ねとらじとは何ぞや?

いま、ねとらじ（ネットラジオ）がアツい。ねとらじは、PCとネット環境さえあれは誰でも無料で聴くことが可能だ。ポッドキャスティングと異なり、原則として生放送なので、ケリラ的メディアとしての強さや瞬発力があり、また、リスナーも番組に参加できるという魅力を持った新世代のメディアである。

どのように参加するのかというと、たとえばリスナーは番組への感想や質問をネット掲示板の該当スレッドに書き込む。そしてDJは番組内で書き込みにレスを付ける。また、Skypeを使えば放送中のDJに凸することもできる。ねとらじはこのように、双方がコミュニケーションをとりながら進行するため、従来の放送にはない参加の快感と達成感があるのだ。この一連の循環こそが、ねとらじ中毒者を増殖させている最大の要因である。



2ちゃんねるニュー速VIP板にはねとらじと連動して盛り上がるスレッドがたくさんある。

掲示板、Skypeと連動した新世代のメディア！中毒者急増中！

知らなきゃ話にならない! ねとらじ用語集

「凸（とつ）」
Skypeを使った番組突入の意。生放送のねとらじならではのリスナー参加形式。DJみずからが外部に凸するのが「逆凸」。

「なん実（なんじつ）」
2ちゃんねるの「なんでも実況板V」の略称。番組スレッドを立てて関連URLに設定すると、リスナーを集めやすい。利用に際しては、空気嫁　gdgd回避、叩かれても泣かない、といった暗黙の了解がある。

「gdgd（ぐだぐだ）」
番組が停滞し、ムードが落ちてしまったりと、リスナーが退屈を感じると野次のごとく書き込まれる略語。反してテンションが上がるさいに使われるのが、手に汗握る状態を表す「wktk」（わくてか）だ。

「存外（ぞんがい）」
ねとらじ勢が好んで使う副詞。本来の意味は「意外に、予想外に」だが、ねとらじでは決め打ちフレーズのクッションとして使われることも多い。相手に対して「存外、鬼畜だよねw」という場合、発言者が指す行為に意外性がなくてもギャグになりうる。ねとらじにおけるDJと凸者間の距離を埋める効果があるのかもしれない。

「フラグ」
ゲームで使われるイベント伏線やシナリオ条件を指すのが一般的だが、ねとらじではネガティブな展開で使われることが多い。親が放送中の部屋に近づいて来る→「すみません、マイク切ります「親フラグ」です」、就職活動でラジオが放送できなくなる→「来週から「就活フラグ」で放送か　など。

「アルカ」
アルカイーダ放送の略称。ほかのDJの放送音と自分のマイク音声をステレオMIXで放送するテロ的な放送形式。お気に入りDJの歌声に合わせて自分の歌声を被せる合唱やコーラスがおもな内容となる。人気番組にはアルカが多発する。

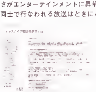
「安価」
無茶振り（DJへの無茶な要求）などをランダム決定するための、掲示板を使ったロシアンルーレット。原則として、書かれた内容に従うのがルール。ただし　書き込みの内容はリスナーまかせなので振られるほうは覚悟が必要だ。

●「ひぐらし」のアダルトビデオは、女優が微妙すぎる　これじゃあ、怖いというより気持ち悪い（秋田県能代市　おはぎ）●そのうえ、富竹や大石といったオッサンキャラはムダによく似ています　とりあえず魅音役の女優さんには　ビリーズブートキャンプをお勧めしたい

化け物番組「VIPスカイプ電話相談室」と「クイズ凸アナゴネア」

あらゆる疑問がGoogle検索で解決できてしまう現代社会だからこそ、血の通った人間に疑問や興味をぶつけたいと思っている人は案外多いのではなかろうか。そんな人にオススメのねとらじ人気番組が「VIPスカイプ電話相談室」だ。鍛え抜かれたVIPPERオペレーターの精鋭たちがSkypeを通じて相談（註）に答えてくれる公開放送だ。

2ちゃんねるのニュー速VIP板にVIPスカイプ電話相談室スレッドは存在する。番組が開始されたのは約1年前で、先日1周年を迎えたばかり。発起人のヤケクソで始まったとされているが、毎日、番組が始まれば瞬時に、リスナー数1位にランクインすることが『RAZIE』で確認できる人気番組だ。ごく個人的な疑問をあえて人に尋ねるという安直さがエンターテインメントに昇華し、しかもVIPPER同士で行なわれる放送はときにバカ、ときにお下品、そしてときには涙しながら進行する。



「VSD」で凸する前には必ず「VIPスカイプ電話相談室Wiki」（http://www16.atwiki.jp/vsd-wiki/）に目を通して、各DJのキャラをつかんでおこう。

いっぽう、DJの声真似、そしてSkypeでの凸、さらに掲示板を使った安価システムを芸術的にまで融合させている最強番組が「クイズ凸アナゴネア」だ。ミリオネアを模したルールで進む番組の司会はアナゴさんとドラえもん。リスナーから回答者を募りSkypeで参加するのだが、見事全問正解すればリスナーと一緒にアナゴさんやドラえもんに安価で「無茶振り」（無茶な要求）を指示できる。これまで2人がトライしてきた無茶振りは、アナゴさんの知り合い女に無理矢理告白→自爆！　ドラえもんがマンションのベランダから卑猥後を絶叫→現在引っ越し先探し中、深夜のネットカフェから放送中に店名公開→リアルスネークに襲撃されるなど、壮絶な内容。最近は、裸で川を泳いだドラえもんの姿が番組内で動画公開された！



「クイズ凸アナゴネア」の公式ブログ（http://www.voiceblog.jp/anagonea512/）。番組を録音したファイルもアップロードされている。

今後も目（耳!?）が離せないリスナー参加型最強番組だ！

（註）最近の印象的な珍相談は「船越英一郎さんのコラ画像や写真をひたすらアップするスレを作ったのに、レスが伸びないのですが…」というものだが、この相談を発端に、船越英一郎コラスレがネット界では注目され、各方面で取り上げられることになった。ねとらじの影響力にはいまや計り知れないものがある。

■ネオニートの総著が1分でわかる！　ジャンル別超簡単ねとらじガイド

ジャンル	オススメ度	内容
声真似系	★★★★★★	「クイズ凸アナゴネア」のドラえもん、一晩でリスナーとハルヒのキョンMADカチホモ動画を作り上げたフットキョン、シャア・アズナブルそっくりの赤い彗星、大塚明夫声の未成年セガールなどなど、ねとらじはスター声真似DJのオンパレードだ。もはや本物の声優よりも声真似DJじゃなきゃダメになってしまっているリスナーも多数。
凸待ち系	★★★★★	Skype電話がかかってくるのを待ちつつ、相手の相談に答えたり、DJの疑問にリスナーが答えていくタイプ。中でも「VIPスカイプ電話相談室」は、VIPPER同士の共犯関係をエンターテイメントにまで高めた神番組。ネタ凸とカチ凸を織り交ぜながら番組に参加しよう！
実況系	★★★★	エロゲーやRPGをプレイしながら実況、あるいはアニメ全話見ながらマラソン実況が多い。長時間にわたる場合、いつの間にかDJの生活実況になっていたりする。先日の金曜ロードショー「天空の城ラピュタ」放送時などは実況番組が乱立、祭りが起きた。現在「ニコニコ動画」で人気の永井先生も、かつてはねとらじの実況DJだったのだ。
朗読系	★★★★	聴きながら一番萌えるのは、美声DJがエロゲーや陵辱系の小説を朗読する番組。掲示板にエッチな書き込みをして、それをDJさんに読んでもらうようなことをすると番組がさらに楽しくなってしまうので気をつけよう！　女神DJちまさんの「飼い主のちま」が代表的人気番組。
フリートーク系	★★★★	誰でも始められるスタイルだが、神番組は少ない。リスナーの少ない番組の常連になれば、簡単にDJと仲良くなれるといったメリットもある。手っ取り早くリスナーの反応が欲しい場合は、「普通にねとらじやりたい奴リレー」（普通にねとらじやりたい奴リレー板（なんでも実況VIP@2ch掲示板））に参加するといいだろう。

●人間は見た目じゃないよね？（京都府八幡市／デコボン）　編「人は見た目が9割」などという本もありますが、年とともに衰える外見よりも内面のほうが重要。いくらイケメンでも内臓脂肪がつきまくってたらいつザックリ逝くかわからないので、内臓を大事にしましょう



ねとらじ導入マニュアル

①『Winamp』導入→日本語化

ねとらじを楽しむプレーヤーソフトの本命は、やはり『Winamp』（http://www.winamp.com/）。動作が軽いだけでなく、Skype利用時に自動でミュートが行なわれたり、再生タイムラグを解消することも工夫次第で可能なのも便利だ。インストールしたら、日本語の曲名や番組名を正しく表示させるために、必ず日本語化すること。日本語化キットは、「Win32工作小屋」（http://win32lab.com/）で無料配布されている。聴くときは[再生]→［URL］から番組の再生URLを入力すればいい。



日本語化すると文字化けがなくなる。

②ヘビーユーザー御用達ツール『RAZIE』

livedoorのポータルサイト「ねとらじ」（http://live.radio.livedoor.com/）から、番組の再生ボタンをクリックするのはヌルいし不便！　ねとらじを満喫したいなら、番組のリアルタイム更新、検索ソート、録音～予約が全自動で行なえる『RAZIE』を絶対に導入しよう。『RAZIE』は「こたらんど」（http://kotaro.atukan.com/）で配布されている。どんな番組が放送しているか一目で把握でき、目当ての番組を聞き逃すことがなくなるのだ。



③Skypeの環境を整えよう！



ねとらじではDJとリスナーの会話はSkypeで行なわれており、放送用のSkypeIDを晒しているDJには、放送中にSkypeでコールして話しかけて（凸して）かまわない。Skypeは公式サイト（http://www.skype.com）から無償ダウンロードが可能（ねとらじユーザーの間では最新版ではなくVer.2.5が推奨されている）。あとはマイクを用意しておく。

凸するための必須アイテムSkype。

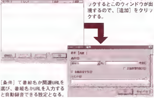
④各種専用ブラウザから『Balloo!』まで

DJは自分の番組用掲示板として「したらばBBS」を利用している。さらに人気DJの企画番組は、2ちゃんねるの「なんでも実況板V」が使われるか、閲覧には4月号付録CD-ROMにも収録した「ギコナビ」（http://gikonavi.sourceforge.jp/）など、2ちゃんねる専用ブラウザの利用を推奨したい。書き込まずに読むだけなら『Balloo!』（http://www.infocity.co.jp/lab/）が最強だ。新規書き込みがあるたび、バルーン表示で自動的に更新されていくので実況スレをハンズフリーで楽しめるのだ。



好みや目当ての番組をバッチリ逃さず録音するコツ

『RAZIE』で録音をしたくなった番組を選択し［録音］をクリックすれば瞬時に録音が開始されるのだが、複数の番組が同時に放送されることもある。そんなときは『RAZIE』の［！］ボタンをクリックし、自動録音する番組名（常連番組の場合）、または関連URL（突発番組の場合。DJ専用の掲示板URLでOK）を追加しておこう。これでねとらじを聴く準備は整った。「リスナ数」でソートすれば人気順に番組が並び、「放送時間」でソートすれば番組が始まった順に並ぶ。気の赴くままにさまざまな番組を聴いてみよう！



『RAZIE』の［！］ボタンをクリックするとこのウィンドウが出現するので、［追加］をクリックする。

［条件］で番組名か関連URLを選び、番組名かURLを入力すると自動録音できる設定となる。



これでねとらじ環境は万全だ！
暑い夏は家に引きこもってねとらじを聴きまくろう！

●エロゲーの「つ[illegible]めけな[illegible]された（愛知県東海市／みみみ）🈔「なんと8人もの幼馴染がっ！」というキャッチコピーなのに、攻略対象となるキャラは[illegible]「幼馴染＝ヒロイン」という固定概念を打ち破る実験作として、認められるワケないか

新作紹介
ランキング&フィギュア

同人わーるど

—DOUJIN WORLD—

お問い合わせは
各同人サークルへ
お願いいたします



●あっぷるみんと　●アドベンチャー
●http://www.applemint-soft.com/

同人ソフト かてきょっ！ ~おしえてエッチなこと~

祖国の安全のため日夜ハートワークをこなす父のもと。なぜか外見も内面も女の子のように育ってしまった歩。そんな歩に男らしさを叩き込んで、なんとか自分の跡を継がせたいと考えた父は家庭教師を雇う。だが翌日、家にやってきたのは同級生の森原愛とその母だった!! 日々エスカレートする“お勉強”で歩はたしかに“一人前の男”になっていくのだが



●黒雪　●ふたりはプ○キュア Max Heart
●http://www.age.cc/˜ky/

同人誌 みるくはんたーず 1～4総集編+α

プ○キュアパワーを吸い取られてしまったな○さとほ○かは、「ある男の精子を体内に取り込まないと命を落とす」とメ○プルに告げられる。しかし“ある男”とは、な○さか憧れる藤○先輩ではなくデブでメガネの名もなき先輩だった!! 2人はこの汚らわしい先輩の精子を毎日体内に注ぎ込みつつ、やがて性に対する正常な感覚を麻痺させていく。野外、校内、戦闘中とさまざまなシチュエーションでつねに先輩の精子を求める2人の淫靡な姿をお楽しみあれ。



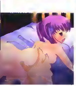


●パンプキン　●アドベンチャー
●http://pmpk.dojin.com/

同人ソフト ロリータ受胎 ～可愛い妹二人は僕の肉奴隷～

緊迫感あふれるCGとフルボイスがうれしいパンプキンのADVにかなりの問題作が追加された〃　『ロリータ受胎』と題された本作は、媚薬によって肉奴隷と化した２人の妹に中出しして、欲しいままに孕ませるという鬼畜な内容。90枚に及ぶ大量のCGやエッチシーンでループ再生できる動画など、ボリューム面でもシステム面でも言うことナシ〃　まったく新しいエロとロリ＝エロリの誕生だ〃





媚薬によって心もカラダもうつろになってしまった妹。胸はまったくない。

まだ貧弱なお尻の肉を左右に押し分けるとほんのりと色づいた陰部が覗く。



●沙悟荘　●舞－〇HIME／ウィノ　ブレイト／etc
●http://www.fx.sakura.ne.jp/˜ser/

同人誌 N.B.COMPLEX!

表紙の大胆なアングルからの美巨乳イラストに思わず目が釘付けになる「N.B.COMPLEX!」。もちろん内容もテカパイの豪華絢爛絵巻となっている。ふたなりのま〇とに種付けされる亜〇のセー〇ームーンネタや強制搾乳されるリ〇ティのク〇ーンズブレイドネタなど、巨乳大好きっ子にはたまらないイラスト＆漫画がぎっしりと詰め込まれていて、数年来美巨乳を追究している沙悟荘の面目躍如といったところだ。あとひと月に迫った夏コミ（３日め、A－06a）で予定されている新刊でも、みごとな美巨乳をお願いしたい。







●DoubleSoftCream ●アドベンチャー
●http://www.doublesoftcream.net/

同人ソフト Hermitage -エルミタージュ- 搾乳奴隷

フル3Dアニメーション作品でお馴染みのDoubleSoftCreamが満を持して放った新作は、母乳マニアに向けた搾乳ADV。ボロアパートに住む鬼畜男を操作して、母乳の出る美少女を陵辱する40分超のストーリーはなんと完全フルボイス。また最近流行している性器を断面図で見せる発射シーンもしっかりと採用しているので、こだわり派の人も満足すること請け合い!!

●搾乳美少女データ
名前：あやめ　身長：156cm
スリーサイズ：88・55・86
血液型：A型　星座：山羊座





●RED RIBBON REVENGER ●ハ○テのごとく!
●http://www.wasurena.sakura.ne.jp/~rrr/

同人誌 執事の多忙な日々 ~夜のお仕事編~

夏コミで通算100号めの作品を発行する予定の人気サークル、RED RIBBON REVENGER。そんな記念すべきメモリアル作の前に今作「執事の多忙な日々 ~夜のお仕事編~」も要チェックだ。三千院家の執事でなぜか不幸をばんばん呼び込む男・ハ○テは「主人のナ○に奉仕しろ!!」と言われて、何を勘違いしたのかうっかりナ○の処女を奪ってしまう。これに怒った彼女は貞操帯を注文してむりやりハ○テの性欲を押さえ込もうとするのだが…。なお同サークルは夏コミ（3日め・シー34a）でもハ○テ本を発行する予定。執事の多忙な日々はまだまだ終わらないぞ!!

「ハ○テのごとし!?」シリーズおよび「龍鳳」の魔公子さんと伊吹渡さんのハ○テ漫画・イラストを収録した総集編　なんと100ページの超厚本!!







マニアック!!
エキセントリック!!
魔攸わーるど
MANIA WORLD

●2CCP ●ふわふわフライングアクションゲーム
●http://www 2ccp com/

同人ソフト Magical Hop

「てるみん」「Valster」でその名を世に知らしめたサークル、2CCPの最新作!! 一見するとギャルゲーのような本作だが、実際は2CCPらしさが随所に散りばめられた正統派アクションゲーム。敵を倒すことによって得られる飛行石で空を飛んで、魔法や剣を駆使しつつステージを突き進め!! 武器や防具を購入して主人公を強化させたり経験値を獲得してレベルアップさせたりとRPG的な要素もふんだんに盛り込まれているから、ぐんぐんのめり込んでしまうぞ。



左が大魔道師チャ…ンの弟子で主人公のマイナ 右が使い魔のムーム この2人で冒険に旅立つ



浮遊を維持するためには、敵をもりもり倒して飛行石を集めなければならない

●わるきゅ～れ ●アドベンチャー
●http://www.ordin-soft com/

同人ソフト 乳ちちちちち～ッ！ ～ミルクまみれカフェ～

雪奈は結合したまま倒れ込んで彼氏の頭を強く抱く。豊満すぎる乳房が男の顔を覆う。ビクンと跳ねる男の体。小刻みに体を震わせながら再びの射精。あまりの愛しさに、雪奈はさらに彼氏を強く抱き締める。…彼氏はそのまま亡くなった。雪奈の巨乳による圧死。すべての物語はそこから始まる。立ち直るべくひとり立ちを決意した雪奈は、親友の麗華がやっているカフェに勤め始めた。そしてある日やってきた、自分が乳殺してしまった彼氏にそっくりな男、晋也。亡き彼氏にあまりに似ているその姿に、雪奈の乳首は母乳を噴く。そして雪奈は彼の注文したコーヒーに自分の乳を注いで差し出してしまう。そのミルクコーヒーへの晋也の反応とは？ 麗華と、その父親の確執とは？ 雪奈の愛とおっぱいの行くえは？







同人ソフトTOP10

※2007年５月１日～５月31日までの各店の集計結果です。

★コミックとらのあな

1	Battle Moon Wars 銀 第三部（10119903）	Werk	シミュレーションRPG	735円
2	Diagnosis 2 ～強欲のノート～（10119923）	BLUEWATER	アドベンチャー	1,890円
3	BIGBANG BEAT 1st IMPRESSION（10119886）	NRF	対戦格闘	2,625円
4	Battle Moon Wars 銀 第一・二部（10105601）	Werk	シミュレーションRPG	1,050円
5	絶弾奏結界 兎角奏舞曲 courante impromptu（10123245）	dBu music	音楽CD	735円
6	ひぐらしデイブレイク 改（10120816）	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
7	PRITANISM ブリたんの戦火の勇気（10119924）	BLUEWATER	調教シミュレーション	1,575円
8	COOL&CREATE 東方ライブコレクション "Flowering ERINNNNNN!!"（10122180）	COOL&CREATE	音楽CD	735円
9	アカツキ電光戦記（10119915）	SUBTLE STYLE	対戦格闘	2,625円
10	幻想事変（10123015）	岸田教団&The明星ロケッツ	音楽CD	1,365円

★メッセサンオー

1	BIGBANG BEAT 1st IMPRESSION	NRF	対戦格闘	2,525円
2	ナルキッソス SEIDE 2nd	ステーシなな	サウンドノベル	1,050円
3	ひぐらしデイブレイク 改	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
4	つる☆せら	桜堂	CG集	840円
5	にゅるっと パンニャ	トリニトロンCG	アニメーション	2,100円
6	アカツキ電光戦記	SUBTLE STYLE	対戦格闘	2,625円
7	螺旋階段 シナリオⅡ	ソフトさーくるクレージュ	アドベンチャー	1,890円
8	FLAWLESS FLOWER	Hightension wires	ムービー	500円
9	おまもりんごさん	hirahira.net	メディアプレイヤーアクセサリー	1,050円
10	ひぐらしのなく頃に 礼	07th Expansion	ビジュアルノベル	1,050円

★メロンブックス

1	Battle Moon Wars 銀 第三部（213001001163）	Werk	シミュレーションRPG	735円
2	BIGBANG BEAT 1st IMPRESSION（213001001113）	NRF	対戦格闘	2,625円
3	絶弾奏結界 兎角奏舞曲 courante impromptu（213001001282）	dBu music	音楽CD	735円
4	COOL&CREATE 東方ライブコレクション "Flowering ERINNNNNN!!"（213001001224）	COOL&CREATE	音楽CD	735円
5	東方永雀峰（213001001315）	イオシス	音楽CD	1,050円
6	Battle Moon Wars 銀 第一・二部（213001000327）	Werk	シミュレーションRPG	1,050円
7	ナルキッソス SIDE 2nd（213001001375）	ステーシなな	サウンドノベル	1,050円
8	幻想事変（213001001272）	岸田教団&The明星ロケッツ	音楽CD	1,365円
9	ひぐらしデイブレイク 改（213001001140）	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
10	SOUND HOLIC MEETS TOHO ～東方約夢天幻奏典～（213001001295）	SOUND HOLIC	音楽CD	1,260円

★三月兎

1	おまもりんごさん	hirahira.nat	メディアプレイヤーアクセサリー	1,050円
2	SOS弾	まうんと☆ぱんちっ	アクションシューティング	1,050円
3	陽射しの中のリアル 完全版	mu soft	アドベンチャー	2,835円
4	ひぐらしデイブレイク 改	黄昏フロンティア&07th Expansion	アペンドディスク	1,470円
5	逆転ひぐらし裁判 カレーなる逆転	店じまいセール	アドベンチャー	525円
6	東方文花帖	上海アリス幻樂団	シューティング	1,050円
7	アトミックランナービカトン政二の殺っちまいます アメリカンサプライズ2	KELP	RPG	420円
8	BIGBANG BEAT 1st IMPRESSION	NRF	対戦格闘	2,625円
9	東方花映塚	上海アリス幻樂団	シューティング	1,470円
10	輪廻月姫 BOX EDITION	帽子屋インサイド	GBAコンバーター	1,575円

★ディーエルサイトコム

1	キモヲタとカンニング娘（RJ031232）	こません（3D）	ムービー	1,680円
2	姫戦士ガルデニアの冒険（RJ031080）	我道塾	CG集	945円
3	動画deハルヒ（RJ031612）	遊歩堂	ムービー	940円
4	触手少女（RJ030715）	ソフトさ～くるクレージュ	ビジュアルノベル	1,890円
5	コンビニ少女（RJ031422）	ヘルセブブ	アドベンチャー	1,890円
6	犬姫無残（RJ031341）	アトリエわたつみ	デジタルコミック	735円
7	奴隷志願サイト ～人妻・翔子の記録～（RJ031754）	Lilith／Pixy	アドベンチャー	1,890円
8	i love yuu アイラブユゥ（RJ030288）	SLAVE	ムービー	1,995円
9	敗北の代償 -女僧侶徹底屈辱-（RJ031628）	Reason	CG集	945円
10	新任巨乳女教師 奈々 ～終わらない校内凌辱～（RJ031004）	Crepe	アドベンチャー	1,890円

★デジケット・コム

1	触手少女（ITM0010005）	ソフトさ～くるクレージュ	ビジュアルノベル	1,890円
2	SIMPLE Collection EX 3（ITM0010397）	SIMPLE HOUSE	CG集	840円
3	ギミックス暴走の輪 SEISO-2（ITM0010110）	ギミックス	デジタルコミック	1,365円
4	奴隷志願サイト ～人妻・翔子の記録～（ITM0010463）	Lilith／Pixy	アドベンチャー	1,890円
5	エロティカルナイト（ITM0010464）	エロエロ王国	RPG	1,995円
6	犬姫無残（ITM0010155）	アトリエわたつみ	デジタルコミック	735円
7	発情てんこうせい（ITM0010047）	sol fa soft	アドベンチャー	1,050円
8	魔が堕ちる夜 デーモニックプリンセス（ITM0010048）	ミルフィーユ	アドベンチャー	2,415円
9	目隠し少女 ―拘束アナル調教編―（ITM0010428）	目隠し娘	CG集	945円
10	新任巨乳女教師 奈々 ～終わらない校内凌辱～（ITM0010059）	Crepe	アドベンチャー	1,890円

同人誌TOP10

※2007年５月１日～５月31日までの各店の集計結果です。

★コミックとらのあな

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	D.L. action 40（10121882）	Digital Lover	その他	945円
2	乳なのフェイ。（10121392）	STUDIOふあん	魔法少女リ カルなのは	630円
3	UNOER300M（10124483）	Digital Accel Works	天元突破グ ンラガン	473円
4	リイン頑張るです！（10121907）	うつらうららか	魔法少女リ カルなのは	578円
5	Fate／Zero Vol 2 -王たちの狂宴（10119900）	Nitroplus／TYPE MOON	F○te	1 300円
6	N B Complex！（10122179）	沙悟荘	[illegible]	840円
7	草壁さんとショタ明君（10119917）	松本ドリル研究所	To H○art 2	420円
8	QPchick11（10123344）	OP FLAPPER	その他	578円
9	からふるまほら！4（10121660）	HAPPY WATER	魔 先生ネギま！	630円
10	万有大力の法則 るいZoo（10121910）	DREAMS	ゼ○の使い魔	1 500円

★メッセサンオー

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	万有大力の法則 るいZoo	DREAMS	ゼ の使い魔	1,500円
2	N.B.Complex！	沙悟荘	[illegible]	840円
3	C.C.C. FREEDOM 3	いもむや本舗	コー ギアス	630円
4	FEEL ANXIOUS	FANTASY WIND	三○志大戦	735円
5	三人娘すぺしゃる！	恋愛漫画家	F○te	577円
6	王董の花	高速回転	P○	525円
7	HONEY@HONEY	涼屋	ア○トルマスター	630円
8	im@sのほん Rookies	あとりえ雅＆甜あるましろくらぅ	ア○トルマスター	525円
9	ひぐらしの啼く様に 弐	スタジオKIMIGABUCHI	ひ○らしのなく頃に	1 155円
10	瑠璃堂画報 三十二	U・A大作戦	ク○ーンスフレイド	735円

★メロンブックス

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	リイン頑張るです！（212001006578）	うつらうららか	魔法少女リ カルなのは	578円
2	リリカル☆わはー（212001006920）	うつらうららか	魔法少女リ カルなのは	578円
3	ニューシネマ幻想郷（212001006844）	FLIPFLOPs ニューシネマ幻想郷製作委員会2007	東方プロジェクト	1,365円
4	恋色白集 ★Magical Sketch★（212001006660）	蒼空市場	東方プロジェクト	1365円
5	幻想メカ★ラバ（212001007113）	PROJECT tM@S	東方プロジェクト	1 500円
6	幹無双（212001006934）	Watermelon's	東方プロジェクト	840円
7	FEEL ANXIOUS（212001006494）	FANTASY WIND	三○志大戦	735円
8	魔法先生ネギまのほん。12巻（212001005681）	あとりえ雅＆甜あるましろくらぅ	魔 先生ネギま！	525円
9	im@sのほん Rookies（212001006691）	あとりえ雅＆甜あるましろくらぅ	ア トルマスター	525円
10	ADVENT CIRNO -extra（212001006817）	One Night Stand	東方プロジェクト	578円

★てくの屋

順位	タイトル	サークル	ジャンル	価格
1	SEXIAL BATTLED 同人誌版	クリムゾン	ド ゴンクエスト	1 260円
2	陵辱MEER 2	〆切り３分前	機動戦士カ ダムシリーズ	630円
3	みるくはんたーず総集編 1～4＋α	黒雪	プ キュアシリーズ	1 890円
4	yes！ ふぁいぶ★	ゆきみ本舗	プ○キュアシリーズ	771円
5	空想実験 Vol 7	サークル空想実験	F○シリーズ	998円
6	To LOVEりゅ Vol 1	聖リオ	To L○VEる	1,050円
7	お嬢さま総集編！～監禁！陵辱！輪姦！＋α～	悪部流	ハ テのごとく！	997円
8	梅玉ンガ集12使徒	釣りキチ同盟	よろず	1 500円
9	Stairway 6 Edition総集編	GOLD RUSH	機動戦士カ○ダムシリーズ	1 785円
10	ティフェンスフォルム	WRENCH STUDIO	コー○ギアス	1 575円

●GOLD RUSH　●カ○ダムSEED
●http //goldrush dojin com/

同人誌 Stairway6 Edition総集編

「Emotion総集編」から３か月。絶大な人気を誇るサークル、GOLD RUSHが再びカ○ダムSEED本をリリースした!! 発売直後から入手困難な状態が永らく続いていた「Edition 月」がまるごと再録されている本作では、後ろの恥ずかしいほうの穴まで押し広げられるラ○スが汁まみれとなった痴態的陵辱シーンをあらためて堪能することが可能。そのほか「Edition・花／鳥／風／表」の４編も収録して総ページ数は驚きの116ページ!! 圧倒的なボリュームは読みごたえ十分!!





同人ソフト＆同人誌 TOP10 各協力店情報

三月兎

夏コミも迫り新作ソフトがしばらく出ない状況ですが、魅力あるソフトをデモしております！　気になっていたソフトをデモで確認するのも一興です。新作同人グッズもたくさん取り揃えておりますので、ぜひともご確認ください。

■〒101-0021 東京都千代田区外神田3-2-8
■TEL　03−3252−5522
■URL　http://www.march-rabbit.jp/

メロンブックス（仙台店）

コミケカタログ冊子版の発売を7月21日から開始します。購入特典はうろたん先生描き下ろしのマウスパッドです!! また7月のポイント交換テレカは片瀬優先生、通販ポストカードはミズタマ先生となっています。

■〒980-0021　宮城県仙台市青葉区中央3-6-8 JTB仙台ビル3階
■TEL　022-264-0455
■URL　http://www.melonbooks.co.jp/

デジケット・コム（DiGiket.com）

サイトの部分リニューアルを実施中です。かゆいところに手が届くような機能を実装しますのでお楽しみに！　まだまだ続くポイントバック＋消費税還元キャンペーンを使って、夏コミ前にも賢くデジケット・コムでお買い物を！

■〒221-0835 神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町3-26-2 岩佐ビル4階
■TEL　045-412-1815　■FAX　045-412-1818
■URL　http://www.digiket.com/

メッセサンオー 同人販売部

7月21日よりコミケカタログ冊子版の発売開始！　特典は兎塚エイジ先生描き下ろし特製ブックカバーとポスターです。ブックカバーは先着配布なのでお早めに！　CD-ROM版カタログ特典は「台紙付き特製栞3点セット」と豪華仕様！

■本社　〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8
■同人ソフト館TEL　03-3255-3551　■2号店TEL　03-3256-4038
■3号店TEL　03-3255-3084　■URL　http://www.doujinshop.com/

ディーエルサイトコム

作品レビューシステムが好評稼働中で、とても参考になるとの感想が多数寄せられています。今ならレビュー掲載でポイント還元のキャンペーンを実施中！　この夏、マンモス級の作品群から同人誌・ソフトを選ぶ楽しさが爆発します！

■〒101-0035 東京都千代田区神田紺屋町15番地 神田TKMビル3階
■TEL　0120-434-634　■FAX　03-3258-5020
■URL　http://www.dlsite.com/

コミックとらのあな（仙台店）

7月14日（土）にコミックとらのあな仙台店がオープン！　1フロア約100坪×2の広さを持つ大型店舗です。開店を記念して盛大なフェアを開催します！　東北地方初出店となる、とらのあな仙台店にご期待ください！

■〒980-0021 宮城県仙台市青葉区中央2-5-5 三越60ビル3・4階
■TEL　022-722-0552
■URL　http://www.toranoana.co.jp/

コミックガレージてくの屋

平日15時までのご注文は即日出荷！　丁寧な梱包とスピード出荷がウリのてくの屋です。春に大好評をいただいた福袋企画も7月いっぱい開催中！　福袋にはもったいない!! という逸品をたくさんご用意してあります！

■〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-31-13 ライオンズマンション東池袋第三 3階
■TEL　03-5979-6578　■FAX　03-3982-2087
■URL　http://www.technoya.com



オトクな特典の情報をたくさん掲載してます！
雑誌や単行本購入時に付いてくる「とらのあなオリジナル購入特典」の情報がいち早くゲットできるうえ、同人誌のサンプルも閲覧可能だ。

●アキヤマ興行　●リ○パラダイス
●http://r-comic.com/akpro/

同人誌 CASINO TARGET

No.1ディーラーの美少女リ○は勤務からの帰り道、怪しい影に待ち伏せされていた。リ○はライティングスーツの身を躍らせてその襲撃を迎え撃つも、敵は彼女の想像を絶する洗脳催眠の使い手。ついには陵辱のワナへと堕ちてしまう。カジノ買収に絡む陰謀に、その美貌ゆえに巻き込まれてしまったリ○を待ち受けていたのは地獄のアナル調教レイプだった。細い腰に巻かれたミニスカの深いスリットからおびただしく潮を撒き散らし、うっすらと白く濁った愛液がぬめる床に四つん這いになるリ○。もはや閉じることすらままならないほどアナルをがっぽりと貫かれた美少女は、いつしかヨダレを垂らしながら正気を失ってゆく…。人気サークル、アキヤマ興行がリリースする初の18禁リ○本。





同人イベントスケジュール

コミックライブ開催予定　問い合わせ：チケットゆう（TEL：03-5828-0011）

日時	イベント名	会場	ジャンル	スペース数	交通手段
7月16日	仙台コミケ158	夢メッセみやぎ	オールジャンル同人誌即売会	1000	JR仙台駅よりバス30分
7月16日	おでかけライブin宇都宮120	マロニエプラザ	オールジャンル同人誌即売会	1000	JR宇都宮駅より徒歩15分
7月16日	広島コミケ126	広島市中小企業会館	オールジャンル同人誌即売会	600	JR広島駅よりバス30分
7月22日	おでかけライブin山形77	山形ビッグウィング	オールジャンル同人誌即売会	250	JR山形駅よりバス17分
7月22日	コミックライブin名古屋 同人の夏2007	名古屋市国際展示場	オールジャンル同人誌即売会	2000	あおなみ線ポートメッセなごや駅下車すぐ
7月22日	おでかけライブin浜松117	アクトシティ浜松	オールジャンル同人誌即売会	400	JR浜松駅直結
7月22日	小倉コミックライブ119	西日本総合展示場	オールジャンル同人誌即売会	400	JR小倉駅より徒歩4分
7月22日	Bang☆Bang☆バンビーノ!!5	東京ビッグサイト	家庭教師ヒ〇トマンREBORN!オンリー同人誌即売会	250	りんかい線国際展示場駅より徒歩5分
7月22日	魂ノ花セ	東京ビッグサイト	B　EACHオンリー同人誌即売会	250	りんかい線国際展示場駅より徒歩5分
7月22日	FEEL SO GOOD17	東京ビッグサイト	ポ〇プンミュージックオンリー同人誌即売会	250	りんかい線国際展示場駅より徒歩5分
7月29日	おでかけライブin青森 同人の夏2007	青森産業会館	オールジャンル同人誌即売会	350	JR青森駅よりバス20分
7月29日	おでかけライブin盛岡126	岩手産業会館	オールジャンル同人誌即売会	250	JR盛岡駅より徒歩12分
7月29日	おでかけライブin福井30	福井商工会議所	オールジャンル同人誌即売会	60	JR福井駅より徒歩15分
7月29日	おでかけライブin前橋80	グリーンドーム前橋	オールジャンル同人誌即売会	250	JR前橋駅よりバス8分
7月29日	おでかけライブin沼津53	キラメッセ沼津	オールジャンル同人誌即売会	300	JR沼津駅より徒歩5分
7月29日	おでかけライブin福山64	ふくやま産業交流館	オールジャンル同人誌即売会	350	JR岐阜駅よりバス12分
7月29日	ギアスターズin大阪01	マイドームおおさか	コードギアス～反逆のルルーシュ～オンリー同人誌即売会	250	市営地下鉄堺筋本町駅より徒歩7分
8月5日	岐阜コミケ66 サマースペシャル2007	岐阜産業会館	オールジャンル同人誌即売会	500	JR福山駅よりバス30分
8月5日	おでかけライブin四国115	サンメッセ香川	オールジャンル同人誌即売会	300	JR高松駅よりバス30分
8月5日	おでかけライブin小樽83	那覇市民会館	オールジャンル同人誌即売会	170	バス与儀十字路駅下車すぐ

フィギュア道

第26回

可愛さとユルさと癒しがたっぷり詰まったデフォルメ可動フィギュア「ねんどろいど」に「涼宮ハルヒの憂鬱」シリーズが登場！

ねんどろいど 長門有希

無口なメガネ娘キャラで、ファンの心を掴んでいる「長門有希」は付属の「パイプ椅子」「座りポーズ用の脚パーツ」「着脱可能なメガネ」を使えば、アニメ劇中の「部室内での読書シーン」が再現できる仕掛だ！

■7月発売予定





※マックスファクトリー1/8長門有希は付属しておりません。





※マックスファクトリー1/8涼宮ハルヒは付属しておりません。

ねんどろいど 涼宮ハルヒ

超唯我独尊のスーパーヒロイン「涼宮ハルヒ」は　あっかんべー顔あり、照り顔ありと表情が豊富なうえ、「超監督」と「団長」の２つの腕章が付属していて、ポーズも表情も毎日チェンジしたくなる完成度。どのハルヒにするか迷ってしまう人は３体買うのもアリ？

■好評発売中!!



ねんどろいど 朝比奈みくる

SOS団自作映画「朝比奈ミクルの冒険Episode00」で、大変なことになっていた朝比奈さんをそのまま「ねんどろいど」化。「ミクルビーム」や「ガッツポーズ」の付け替えパーツは、アニメ劇中そのままの完成度です！

■９月発売予定



価格：各3,000円(税込み)
全高：100mm
原型制作：あげたゆきを（マックスファクトリー）
発売元：グッドスマイルカンパニー

お問い合わせ　グッドスマイルカンパニー お客様窓口（047-306-3000）

できる!!
STAND-Mx

改造わーるど
KAIZOU WORLD

自己責任のもと
18禁美少女ゲーム
改造に励む

text by たにしげ

【今月のお題】

すくぅ～るメイト



●発売：ILLUSION
●発売日：2007年５月25日
●価格：通常版9,240円（税込み）
●年齢制限：18歳以上

ゲーム改造のための「STAND-Mx」と「SFXB」

「STAND-Mx」はメモリエディタを軸とするゲーム改造ツール（対応OS　WindowsXP／2000／Me／98）、ゲームプログラムのメモリを自分の目でのぞきながら編集することによって、自在にデータを改変することができる。「SFXB」とともに、最新版のダウンロードおよびユーザーライセンスの購入は、NON-STANDARDのHP（http://non-standard.com/）から。

今月は「すくぅ～るメイト」（ILLUSION）を改造してみました。同社としては初めてのトゥーンシェードの作品なのですね（サブブランドを除く）。シチュエーション追加の手順が面倒なので、とくにそのあたりを中心に改造してみましょう。

各種パラメータの改造

このゲームの数値やフラグの管理はすべてモジュール「SchoolMate.exe」内で行われているため、サーチも改造コード化もとても簡単です。なおサーチするさいは「STAND-Mx」のサーチ対象領域の設定をこのモジュールの範囲のみにしてしまうといいでしょう。

ゲーム内で所持金の役割を果たすヒメたんポイントはそのまま値を４バイト長で数値サーチすれば簡単に見つかります。各女の子のステータスも２バイト長でサーチすればすぐ見つかりますが、好感度のみ１バイト長で00～04の範囲で変化するので注意してください。

コスチュームの所持フラグは00か01で管理されているので、上着を４枚買って01010101になる場所をステータスの近くから探せば見つかるでしょう〈写真1〉。シチュエーションのフラグは好感度の少し上にある01 02 03がまばらに散らばっている場所をすべて03で埋めると全開になります〈写真２〉。１つめのキャラクターが改造し終わったらそこから＋1274h下のアドレスに次のキャラクターが続くので、そのまま６人分改造してしまいました。

以上を改造コード化したものが、右ページの〈リスト１〉です。ただしILLUSIONの公式サイト上にある追加衣装パッチを当てたところ、すべてのアドレスが＋1000hずつズレて

由芽	：65Dxxx→65Exxx
棗	：65Exxx→65Fxxx
美美	：660xxx→661xxx
命	：661xxx→662xxx
日和	：662xxx→663xxx
ポイント	：6625F4→6635F4

となるので注意してください。パッチを当てる前にゲームインストール直後のSchoolMate.exeを保存しておくといいでしょう。


1


2



〈リスト1〉

```
※初回出荷版のインストール直後

#STAND Mx_CODE_TEXT
#PROCESS= SchoolMate
#VERSION= 5 1 2600 0

ヒメたんポイント : 6625F4_L999990

【由芽】
好感度　　65DBEB_04
H回数　　65DBEC_m100
中出し　　65DBF0_m100
外出し　　65DBF2_m100
絶　頂　　65DBF4_m100
同時絶頂　65DBFA_m100
シチュエーションコンプ : 65DB9B>65DBDA_03
アイテムコンプリート　65D67A>85DB3B_01

【薬】
好感度　　65EE5F_04
H回数　　65EE60_m100
中出し　　65EE64_m100
外出し　　65EE66_m100
絶　頂　　65EE68_m100
同時絶頂　65EE6E_m100
シチュエーションコンプ . 65EE0F>65EE4E_03
アイテムコンプリート　65E8EE>65EDAF_01

【美美】
好感度　　6600D3_04
H回数　　6600D4_m100
中出し　　6600D8_m100
外出し　　6600DA_m100
絶　頂　　6600DC_m100
同時絶頂　6800E2_m100
シチュエーションコンプ . 660083>6600C2_03
アイテムコンプリート　65FB62>660023_01

【命】
好感度　　661347 04
H回数　　661348_m100
中出し　　66134C_m100
外出し　　66134E_m100
絶　頂　　681350_m100
同時絶頂　661356_m100
シチュエーションコンプ . 6612F7>661338_03
アイテムコンプリート　660DD6>661297_01

【日和】
好感度　　6625BB_04
H回数　　6625BC_m100
中出し　　6625C0_m100
外出し　　6625C2_m100
絶　頂　　6825C4_m100
同時絶頂　6625CA_m100
シチュエーションコンプ : 66256B>6625AA_03
アイテムコンプリート　66204A>86250B_01
```

高画質化改造

さてこのゲーム、残念なことに解像度の設定が1,024×768までしかありません。現行の液晶ディスプレイは1,280×1,024以上が主流になっているため、それ以下の解像度でフルスクリーンにすると画面がどうしても甘くなってしまいますよね。

そこで設定ファイルを書き替えて高画質化してしまいましょう。ゲーム起動時の「動作設定」をいじるとゲームをインストールしたフォルダ中のdataフォルダの中にある「gsd cfg」に反映されて、解像度とカラーの設定によって最初の16バイトが〈第1表〉のように変わります。

見たところ、オフセット＋1＋2が「FFFFh―横の解像度」、オフセット＋5＋6が「FFFFh―縦の解像度」、そしてオフセット＋9＋Aが「FFFFh―カラービット数」のもよう。オフセット＋Eは連番になっていますが、これは設定画面の解像度選択用リストボックスの保存値なので、ゲーム中には使われていないようです。

以上の点を踏まえて1,280×1,024を想定したデータが〈第2表〉になります。「gsd cfg」の先頭16バイトをこの値に書き替えて保存しゲームを起動したところ、無事に1,280×1,024のフルスクリーンでゲーム画面を鑑賞することができました。一部のウィンドウの配置が1,024×768の設定で打ち止めのため不自然な感じも

〈第1表〉

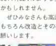
	+0+1+2+3	+4+5+6+7	+8+9+A+B	+C+D+E+F
640x480 16bit	007FFDFF	FF1FFEFF	FFEFFFFF	FF000000
640x480 32bit	007FFDFF	FF1FFEFF	FFDFFFFF	FF000100
800x600 16bit	00DFFCFF	FFA7FDFF	FFEFFFFF	FF000200
800x600 32bit	00DFFCFF	FFA7FDFF	FFDFFFFF	FF000300
1 024x768 16bit	00FFFBFF	FFFFFCFF	FFEFFFFF	FF000400
1 024x768 32bit	00FFFBFF	FFFFFCFF	FFDFFFFF	FF000500

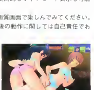
〈第2表〉

	+0+1+2+3	+4+5+6+7	+8+9+A+B	+C+D+E+F
1 280x1 024 32bit	00FFFAFF	FFFFFBFF	FFDFFFFF	FF000500

残りますが、おおむね満足できる画面でしょう〈写真下〉。もしかするとグラフィックドライバ次第では1,600×1,024のような変則的なワイドモード表示も可能かもしれません。

ぜひみなさんも高画質画面で楽しんでみてください。もちろん改造とその後の動作に関しては自己責任でお願いします。



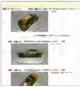


強制的に高解像度化するとこのようなイメージとなる。上が800×600、右が1,280×1,024の画面。



オタク・イズ・ビューティフル
痛車で盛り上がるXbox360『Forza2』

クルマやバイクが好きというオタクは意外に多く、彼らの乗り回す「痛車」はちまたで注目を集めている。そんな痛車シーンで今話題なのが、Xbox360の『Forza Motorsport2』、通称『Forza2』だ。このゲーム、普通に良くできたレーシングシミュレータなのだが、そこはアニメで育った純血の和製オタたち、楽しみかたが違う。彼らはデカール（シールのようなもの）で自分のクルマをデコレーションする機能を使い、車体にテカデカとアニメ絵を描く“痛車作り”に没頭しているのだ。とはいえこの機能は本来テカールを貼れるだけで、絵筆で直接模様を描くような仕組みにはなってない。にもかかわらず、彼らはさまざまな形や色のテカールをチマチマと貼り重ねる工夫によって、思い思いのイラストを描くことに成功しているのだ！　そうして作られた痛車は、外国のユーザーからも「やつらは正気じゃない」「精神異常者だ」と大絶賛されるほどに進化し、まさに“匠の世界”といった様相を見せている。ちなみにこれらのクルマはゲーム内で開催されるオークションに出品することが可能で、テキの良いものはとんでもない額で競り落とされているのだが・・・やはり登場した転売屋によって、状況は混沌としつつあるようだ。



←「Forza Motorsports 2 画像うp」という掲示板では、有志が痛車の写真をアップロードしあう（http://forza.game-host.org/）



→「美味しんぼ」屈指の母性を誇る萌えキャラ、美食倶楽部の仲居・中川チヨを背負って走るのだ！

お邪魔します、ご主人さま
メイド産業でまたもや珍商売

最近は定番化した感もあるメイト産業だが、新たに「メイトさんが家にきて、添い寝で一泊してくれるサービス」という変わり種が登場した。ところがこのサービス、22時～翌朝8時（10時間）で4万円という高めの価格設定であるにもかかわらず、Webサイトには「メイトさんに安易に触れる事を禁止します」とエロス禁止の注意書きが。なれば「メイドさんにボクのソロ活動を見ててもらうだけならOK？」と思いきや、「メイドさんの嫌がる行為全般を禁止します」とのことでそれもNGっぽい……。というわけで、文字どおりメイドさんか家にきて泊まるだけで4万円。もうホント「最近はメイドってやつが儲かるらしいな？」という経営者の浅はかさがバレバレ。それだったら普通にテリヘル呼んでオプションでメイドコスプレつけたほうが安上がりじゃねーか！



同サービスを提供する「添い寝DEメイトさん」のWebサイトでは、6月末現在1人もメイドが登録されていない（http://teramoe.com/soi-maid.html）

まんがりんたら　おもしろりん

2007年、ついにＩバック現る！

　我々が飯島愛を語るさい、外せない要素がある。それは何と言っても、伝説の深夜番組「ギルガメッシュナイト」における「Ｔバック」姿であろう。このＴバックは一世を風靡し、のちに「Ｏバック」「Ｔフロント」などの亜種を生み出すほど世を席巻したのだが、「ヌーブラ」の台頭を最後に、アンダーウェアの世界には恒久の平和が訪れていた。しかしここにきて、期せずして下着界のリーサルウェポンが投下されてしまったのである。それこそが、イギリスの下着通販サイト「lovehoney」で販売されている「C-String（Ｉバック）」なのだ！　研ぎ澄まされた日本刀のように切れ味鋭いフォルムを持つ、このＩバック。果たしてこの下着を着こなせる人間が、ここ日本にいるのだろうか‥？　いや、いたじゃないか！　飯島愛様、華麗なるＩ、もといカムバックを期待しています！



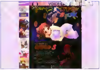
前がどうなっているのかは、各自の想像力に委ねた！（http://www.lovehoney.co.uk/）

あんたのこと好きな人間はこの世にいないんだからね



妄想ボイスＣＤ外伝「鬼畜ＣＤ　Ｓ＆Ｍ」

「お兄ちゃん」だの「おしかり」だの、具合の悪い変態たちの欲求を満たしてくれた僕らの「妄想ボイスＣＤシリーズ」に、新たな仲間が加わった。やはり変態界のオーソリティであるＳＭ愛好家のニーズは無視できないのか、いつもの３倍増しで男らしいタイトルの「鬼畜ＣＤ　Ｓ＆Ｍ」が発売されたのだ。気になる中身は、Ｍ向けには「誰か口を開いて良いと言った、このムシケラが！」「下等生物のくせに、まだ生きてるの？」などの攻め言葉が、Ｓ向けには「ッ止めないでください、もっと踏みつけてっ！」「きゃううん！　そんなに激しく乱さないで!!」などの受け言葉が収録され、さらにはひたすら謝罪する「ゴメンナサイＣＤ」も付属するという充実ぶり。夏といえば暑さで妄想が加速して何かをやらかしてしまう季節。このＣＤがその助けになってくれるかもよ？



ちなみに「Ｓ」と「Ｍ」でバラ売りもしており（各1,490円　税込み）、その場合「ゴメンナサイＣＤ」は付属しない（http://www.tanomi.com/mousou/）

おたNEWS取って出し

日本一喧嘩の強い姉、逮捕される

『日本一喧嘩の強い姉って！（苦笑）』と、生温かい視線を浴びせて終わりそうなこのニュース。だが妹の復讐に加勢して逮捕されたというこの女性が、じつはその筋では有名な暴走族の女総長だったことが発覚した。そしてただのヤンキー姉ちゃんでないという事実がわかるやいなや、インターネット上では祭りに発展。「中学生のころ、合唱祭の日に嫌がらせに来た他校の生徒５人をフルボッコ」「一撃のスイングで早大ラガーマンを瞬殺」「多摩で有名な土佐犬の黒王号の頭を撫でたら、首の骨が折れちゃった」などなど、真偽はともかく彼女の凄まじい伝説が溢れることになったのだ。しかし一番の伝説は、襲った男子高生が人違いだったということなのだろうが……。

厚顔無恥の北京市民、マイクロソフトを提訴

例のごとく「民度」という言葉では計りかねてしまうようなステキニュースが中国から飛び込んできたぞ？　北京在住の善良なイチ市民が、プリインストールされた海賊版のWindows XPが原因でＰＣが故障したことを理由に、同ＯＳを勝手にインストールし、販売したとして中国最大手の家電量販店「国美（Gome）」を、正規版Windows XPをＰＣ本体に付属させなかったとしてマイクロソフトを、それぞれ損害賠償で提訴したのだ。ちなみに購入したＰＣは中国国内シェア２位の方正製で、もともとＯＳがプリインストールされていないモデルだという。石景山遊楽園同様、ツッコミどころが満載といった具合でたまらないが、もっとたまらないのはマイクロソフトだろう。ご愁傷さま。

少年の文通に王室出動！

英国王室の誠実さ、懐の深さが垣間見られるステキエピソードを紹介しよう。ある日、イギリスに住む４歳の少年が外国の文通相手を探そうと、メッセージ付きの風船を飛ばした。だが風船はしばらくのあいだ風に乗って飛んだだけで、すぐに落ちてしまったのだ。普通ならそのままゴミとして捨てられるだろうが、たまたまその風船を拾ったのがなんとあのエリザベス女王。驚くことに女王は、この手紙を無視することなく執事に命じて返事を書かせ、少年と数度手紙のやり取りをしたという――。ほんと、いい話だなー！　よ、ようし。コレがアリなら、オレもやんごとなき御方、皇室のプリンセスとペンパルになってやるぜー！（皇居のお堀でもぞもぞやってるところを捕縛）

読者と編の Talk 2 Talk

いつでもどこでもマイペースなゲーム好き編集者。

人の顔色を窺いながらコメントをするのが得意な編集者。

毎度おなじみ、読者と編が交流する「Talk 2 Talk」。
今月も大量の投稿に感謝感激です。
では、いつもどおりイラストからどうぞ～。

イラギャラスポット

次回のテーマ　ウソ

今月のテーマ　前ぶれ

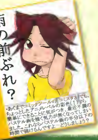
今月のテーマは「前ぶれ」です。
次回のテーマは「ウソ」にしましょう。



大阪府／賁
登場するだけで空気を悪くする人っているよな。
失礼な！　私はそんなんじゃないですよ！
誰も　さんのことだなんて言ってないし。



大阪府／蘭夜の月
夢じゃありません。彼女がマギー審司のネタをパクっただけです。
さんもあの「びっくりデカ耳」を持ってたよな。
自分で買ったんじゃないですよ！　雑誌の懸賞で当たったんです！



茨城県／夢幻桜花GL
今年は猫も顔を洗う仕草をする機会が少なかったかもしれません。
全国的に水不足だからね。



福島県　寝具／ＳＨＳ
●抱きついた子は次の日からほかの4人に口をきいてもらえなくなるでしょう。
●女の子のいじめはキツイから。



静岡県／蛍鯛
●直後には何も起こらなくても、きっと数か月後には何かありますよ。
●もはや前ぶれじゃねえよ。



大阪府／夜九夜
●ちょっと違いますね。予感は感覚的なもの、前ふれは事象ですから。
●そういうことです。



福島県／KQσOS
●チェルノブイリのとき、現地の人は普通の煙だと思ったらしいですね。
●情報統制って恐ろしいよな。



千葉県／丸猫
●これはいったい何の前ぶれなんだ？
●ボインの前ぶれでしょう。
●意味かわからねえよ！



広島県／東風
●前を隠しても後ろからはパンツ丸見えなんですけどね。
●風の強い日は後ろを要チェック！



北海道／デジネ
●政権与党としては投票率が低いほうがありがたいでしょう。
●浮動票が多いと票が読めないから。



北海道／ナオキ
●まあ、音がすれば笑い話にして済ませられるから。
●においだけだと、犯人探しが始まりますよね。
●そっとその場を離れたり。



埼玉県／ＰＭＰＰ/YHC
●人間にもこんな能力があれば便利なのに。
●人は毎日顔を洗うよ。



福岡県／マクロン
●ムーディもそろそろ露出が減る前ぶれ。
●そう言ってやるなよ。

ゲームラボ劇場



埼玉県／CHYHC
●今度、実際に[illegible]で言ってみましょうか。
●絶対にイヤね。



大阪府／緑山先生
●我も崩れるほど売れてないんだけど。
●君にはまだ未来がありますから。
●可能性だけならどんなハードにも。



[illegible]県／[illegible]
●男子校なのでこの「[illegible]」に無縁です。
●共学でも若ったかはわからないけれどね。
●そういうことは言わないの。

水着倶楽部



県／まるポンぬ
●夜食っぽく 日焼けを 気にしない子でるピー」
●もう室内プール[illegible]



県／[illegible]／S H
●逆に冬は寒くなる[illegible]
●家庭用[illegible]がたいか[illegible]



東京都／あいきち
●冬でも水着は[illegible]
●室内プールがあるから[illegible]

フリーイラスト



福井県／アライダー
●サイバーなメイドさん[illegible]
●秋葉原に[illegible]タイプ。



県／[illegible]
●ゲームが本を[illegible]って[illegible]多い[illegible]
●「メガテ[illegible]」と[illegible]



岩手県／[illegible]
●コンバトラー[illegible]の[illegible]
●ガンダムの3[illegible]上



静岡県／[illegible]
●「らき☆すた」関連の[illegible]投稿が増えてます。
●ゲームはアレ[illegible]



京都府／赤ヘル[illegible]
●「オーディンスフィア」は[illegible]んでます。
●[illegible]



北海道／cross
●これを機に[illegible]
活させてください。
●[illegible]



北海道／[illegible]ジネ
●まだ[illegible]わらせるのは[illegible]
●[illegible]



長野県／くじラー
●そろそろ夏服に[illegible]
●まずくないですか？
●もう夏休み[illegible]

メールギャラリー



千葉県／[illegible]
●もうちょっと[illegible]向けて
ほしくないですか？
●[illegible]いいんだ[illegible]



福岡県／マクロン
●とりあえず手を外せ？
●モザイクかけなさ[illegible]



埼玉県／P.M.P.P/YHC
●絵の右下をこすりたい[illegible]
●変[illegible]

トーキングスポット

文章で投稿された作品をメインに、㊙と㊙がコメントをするコーナーだよ！

㊙どうも～、『いただきストリートDS』のフリープレイでスライムやももんじゃを相手に連勝街道をばく進中の㊙です。

㊙そいつらばっかり相手にして勝てたからっておもしろいの？

㊙ゼシカの理不尽なまでのサイコロ運にストレスを感じるよりはよっぽど精神衛生上はいいですよ！　というわけで、今月も始めましょう！

今月のスタート

カワイイとモエ



静岡県／蛍蘭

㊙カワイイは見た目だけだけど、モエにはカワイさにプラスαが必要とされます。
㊙じゃあ、モエのほうがランクが上ってこと？
㊙少なくとも私のなかではそうですね。

今月のスクープ

早くも次世代機の予感



大阪府／緑山先生

㊙売り上げ向上のため、いまからPS3も100分の1スケールのガンダムにしましょう。
㊙リアルに再現できていれば、ファンなら30万円でも買っちゃうだろうね。
㊙好評につきザクバージョンとグフバージョンも発売！
㊙あざとい商法だけど、全種類そろえる人も出るんだろうな。

4月号の「会社案内」のコーナーにおいて、「任天堂こそエロを！」と書いてありましたが、自分も同じ意見を持っています。「どきどき魔女神判！」を昨年に予約した自分としては、任天堂には率先してコンシューマでアダルトを出してほしい。もちろん、店頭には置かず通販のみ、年齢制限を厳しく行うなどの規制は必要でしょうけど。

（新潟県／化乃怪斎）

㊙任天堂がエロゲーを出すとしても、グラフィックに期待できないNDS用ならいりませんね。どうせ出すならWii専用でお願いしたい。

㊙そうなるとWiiリモコンの使いかたがポイントになりそうだね。

㊙バイブレータとしての使いかたは外せないでしょうね。見た目も似てるし。でも、バイブレータとして使うなら、画面の女の子だけじゃなくて生身の子に使ったほうがおもしろそう。1人用じゃなくて、彼女と2人で遊べるようにしたらいいかも…。

㊙ちょっと待って。それって、彼女のいない人にとっては不愉快極まりないゲームなんだけど…。

ゲーマーの視点から見たゲームに関するコメントを大募集！

ゲーマーズ・レポート GAMERS REPORT



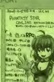
埼玉県／PMPP/YHO

㊙2000年12月に出た『悠久幻想曲PerpetualCollection』が最後のソフトだね。
㊙新作が出たら本体も売れるかも。
㊙もうすぐ本体の修理も終了なんだけど。



佐賀県／斜め捧

㊙未プレイの人も多いようなので　ここでネタばれでもしますか。
㊙それだけはやめろよ！



福岡県／マクロン

㊙サーバサービスとクエスト配信が終わらなければ一生遊べるのに。
㊙それは無理だろ。



岩手県／ゼロ

㊙『FFT』ってけっこう難しいですよね。全然進めません。
㊙そんな㊙さんには『ジャンヌ・ダルク』がオススメ。



県京都／鳳又燈火
次に載るのは身体測定の時期なので、それにちなんだ絵を／
身体測定は毎月したいね／



福岡県／マクロン
ちびTを着るとなんとなく伸ばしたくなりますよね。
あんたは着たことねえだろ／



千葉県／丸猫
ガンの飛ばし合いなら負けませんよ／
亀田じゃないんだから。

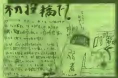


福島県／KOI
おへそのあたりが妙にエロいですよね。
くびれ具合がいいね。

私も自分で言ってて腹が立ってきました。というわけで、任天堂はそんな外道なソフト出すの禁止！

『F』F』の歴代キャラが登場する『ディシディアファイナルファンタジー』ってコンセプトが『無双OROCHI』とまったく同じですよね。『FF Ⅶ AC』のときにも特典商法に走ったように、近年のスクエニはどんどんコーエー化しているような気がします。そのうちに本当にコーエーと組んで『FF無双』とかやりだしたりして…。（北海道／デジネ）
個人的に『FF無双』は出してほしいけど、カインの扱いが難しそう。竜騎士だから攻撃するたびにジャンプするわけでしょ。テンポが悪すぎてゲームにならないのでは？
カインみたいな裏切り者は出さなくていいよ。
じゃあ、リノアは？　敵に対して犬をけしかけるという攻撃で爽快感が得られると思いますか？
犬は頻繁に使えないように、体力が少なくなったときの必殺技扱いにすれば問題なし。
ヴァンとティーダのキャラがかぶっているのはどうしましょう？
どっちかを消すしかないだろうな。個人的にはブリッツボールのミニゲームが挿入されることに期待して、ティーダを残したい気もするけど。
ここまで話し合っておきながらアレですけど、自分はどうせティファしか使わないからほかのキャラのバランスはどうでもいいかも。
なに、それ。

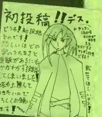
初心者も歓迎なのだ！
初投稿の館



栃木県／白詩黎祐
絵が苦手な人はうまい人の絵をトレースすればかっこいいのが描けますよ。
うまく描けても雑誌に送っちゃダメだろ／
えっ、だってプロのあの人も・。



長野県／スラッシュキラー藤沢
生首キーホルダーは初投稿の挨拶を兼ねて、われわれにくれるんでしょうか？
そんなものをもらっても扱いに困ると言うか　カギにつけられないし。



千葉県／MASIA
ツンデレって都市伝説ですよね？
実物はツンしか見たことがないね…。

ソニーの会長はPS3の値下げを検討しているそうですね。お金持ちの●さんには興味のない話かもしれませんが、自分は安くなったら買いたいと思っています。まあ、問題はいくら安くなるのかってことですが、ここでケチるようだとPS3はどうにもならないでしょうね。

（神奈川県／Mr.ブロッケン）

●クリスマス商戦に向けて値下げを検討しているとのことですが、この時期にそんなことを言ったら、タダでさえ売れてないのにクリスマスまで本体を買い控える人が増えるんじゃないですかねえ。

●クリスマスまで注目されるようなタイトルもないし、それほど影響ないのでは。それに「検討する」と言っただけで、本当に安くするかどうかはわからないし。たぶん値下げするんだろうけど。ところで、お金持ちの●さんはPS3にいくらまで出せる？

●金持ちではありませんが、やっぱりゲーム機はソフト次第ですよ。もし、PS3に『ポケモン』と『ゼルダ』が出たら本体が10万円でも買いますよ。

●それ、「絶対に買わない」って言ってるのと同じだから。

任天堂からNDSが発表された当時は、私も新しいスタイルのゲーム機を大歓迎しましたが、いまとなっては正直、「NDSがゲームをダメにした」という気持ちでいっぱいです。『脳トレ』が大成功したせいか、ラインナップに実用ソフトの類が多すぎ。発売予定表を見ても半分くらいは実用系…。



東京都／エクサリス
●私はこのアニメを見るために千葉に引っ越します。
●ウソはよくないよ。



福島県／KOI
●ゲームラボって、カイジみたいなイメージなんでしょうか？
●ギャンブラーはいるけど…。



大阪府／緑山先生
●石川遼君もこのくらいのパフォーマンスをするべきでは？
●しないから人気者なんだろ。



神奈川県／Sin
●詰まってくると誌面を擬音だけで埋めたくなりますよね。
●まあ、否定はしないが…。

やっぱり！NINTENDO 任天堂！



埼玉県／物自体
●ボタンが壊れたときこそジョイポールの出番ですよ。
●そっちのが壊れやすそう。



福島県／KOI
●ハチスロ「北斗の拳」もリモコン操作だと快適ですよね。
●振って止めるのは新鮮だね。



長野県／ザライフ
●これだけあれば「テトリス」の4人対戦も余裕／
●一画面しか見ないくせに。



岐阜県／観察者
●さすがに「ベースボール」にプレミアは付かないでしょう。
●いまでも10円で買えるし。



神奈川県／口塚
「逆転裁判3」には海外版も同梱されているんですよ。
遊ばないけど、得した気分／



北海道／O
さすがプリキュア、中学生なのに体がメタモルフォーゼ／
青と緑は大人っぽいからな。
じつは黄色が一番巨乳との噂。
それはない／



北海道／デジネ
左門は公立高校の出身では？
熊本農林高校だからね。
やっぱり公立じゃ私立の強豪青雲高校には勝てなかったし。
青雲は主人公の学校だから。



大阪府／晴海
さんもたまにオシャレなシャツを着たらどうですか？
えっ、いま着てるTシャツじゃダメなの？
私の口からはなんとも…。

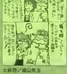
「いままでゲームをやらなかった人も…」と言われたNDSですが、実際はいままでゲームをしていたライトユーザーまでも実用系に引き込んだだけのような気がします。中身のないソフトにNDSユーザーが一斉に飽きて、「アタリショック」ならぬ「NDSショック」が起こらなければいいのですが。

（新潟県／げーむくん・M）

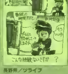
たしかにNDSのせいでソフトがダメになったっていうのはあるかもしれません。NDSの『聖剣伝説』シリーズはイマイチでしたからね。
『聖剣伝説』はPS2の『4』もダメだっただろ／
『テイルズ オブ ザ テンペスト』もダメソフトですよね。
あのシリーズのPS2版にも微妙なのはいくつもあったような気が…。
『桃太郎電鉄』もNDS版はしょっぱいし。
それはNDSのせいというよりも、メーカーの心がけの問題だと思うんだけど。
けっきょくですね、NDSショックというものが起こるとしたら、実用系ソフトのせいではなく、あんな『桃鉄』を出したハドソンのせいなんですよ。
そんなにがっかりしたのか…。

PS2版『アイドル雀士 スーチーパイ』の新作は舞台が秋葉原のメイドカフェになるそうですね。僕は田舎に住んでいるので、秋葉原のメイドカフェがどんなものなのか知りません。そんなにメイドカフェって

花のGL劇場 笑いあり涙ありのGL劇場だよ！



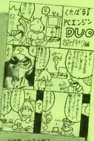
大阪府／緑山先生
「桜」の舞台はワンガン。
主人公はアオシマが？



長野県／ツライフ
PSPで見ながら遊ぼう／
携帯機の利点だね。



熊本県／G・ボボ
スコアを改造して自慢／
それはそれで屈辱だろ。



岐阜県／大王上陛下
「ハステノト」はエロかった／
NEC製なのにびっくり／

ありがたいものなんですか？ ●さん教えてください！ （岐阜県／やまとる）

●メイドカフェで麻雀ってどうなの？

●ご主人様に振り込んでくれるわけでもないだろうし、そんなにありがたいものじゃないと思うんですけどねえ。少なくとも麻雀をするなら、私はメイドカフェよりも歌舞伎町の雀荘のほうが殺伐としてて好きですね。

●サラリーマン以外に、ホスト、キャバ嬢、明らかに怖そうなおじさんもいるよね。

●というわけで、『龍が如く』の続編ではパチスロ以外にぜひ麻雀も入れてほしい。セガさん、よろしくお願いします！

●『スーチーパイ』のターゲットとはまったく関係のない結論が出たところで、また来月！

らき☆すた党

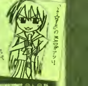
兵庫県／ユキ・ヨルム

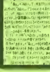
●「ニコニコ動画」のMADって一度見るとハマりますよね。

●最近は職人さんたちのレベルがすごいからな。

●今度われわれも作りましょう！

●●さんは口だけだからなあ。





新潟県／ローむくん・M

●NDSを2台用意して『脳トレ』と同時に遊べばOK。

●ちょっとムチャだろ。



ゲーム機への熱き想いをわかち合おう！

ハード愛の聖域

PSPを要チェック！

世間ではともかく、ここではPSPが大人気。新作ソフトもたくさん出ているし、今年の夏は海でPSP！ 愛子は『超魔界村』を楽しみにしていますぅ☆

PS2 全然売れていないしソフトもおもしろくないPS3の代わりに、PS2にはまだまだがんばってほしいです。

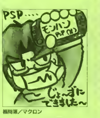
（福岡県／うまい太）

PSP PCさえあれば何でもできるし、携帯音楽プレーヤーとして重宝しています。

（静岡県／涼宮ハルヒの明日）

X68k 長年ディスプレイをテレビとしても活用していましたが、地上波アナログがなくなるとその役目も終了。1つの時代が終わるような気がして残念。

（広島県／NSR250R）



福岡県／マクロン



埼玉県／PTTP/CHY-SAN

●ハード愛ランキング●

第1位	NDS	70票
第2位	PS2	55票
第3位	FC	43票
第4位	PSP	39票
第5位	MSX	33票
第6位	Xbox	32票
第7位	DC	26票
第8位	SFC	25票
第8位	X68k	25票
第10位	Xbox360	24票
第10位	PS3	24票
第12位	PS	23票
第13位	Wii	22票
第14位	GBA SP	19票
第14位	SS	19票
第16位	NEOGEO	17票
第16位	PC-FX	16票
第18位	GC	15票
第19位	基板	13票
第20位	GBM	12票
第21位	WS、MO	5票
第23位	Mac、PCE	3票
第25位	プレイディア、ピピン	2票
第27位	ぴゅう太、3DO	1票

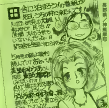


※ランキングは、上記のようにハガキの裏にメモするだけでカウントされますよっ

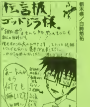
●[illegible] 「ビリーズブートキャンプ」のトレーニング[illegible]

アナタに捧げる… GL伝言板

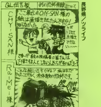
ここは読者の交流場所。みんなに伝えたいことは、GL伝言板に投稿だ！　[illegible]や[illegible]に伝えたいことでももちろんOK。文字はなるべく太く、サインペンで書いてくれると読みやすくていい感じだぞ。えんぴつだとどうしても薄くなってしまうので気をつけてね！



長野県／神鳳摩耶



栃木県／白駒悠祐



長野県／ツライフ



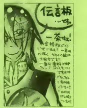
静岡県／ガガンボ改めスマル



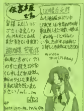
神奈川県／Sin



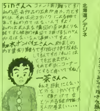
埼玉県／PTTP/CHY-SAN



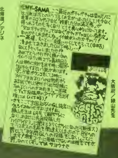
大阪府／RaiMei



長野県／NO・MAN



北海道／テジネ



大阪府／緑山先生

お題 獣耳団 vs. 畜耳団

獣耳団



広島県／果島



神奈川県／サボテン



大阪府／霜夜の月



静岡県／世羅



栃木県／白鳥島祐


千葉県／影月



長野県／No MAN

畜耳団



静岡県／ガガンボ改めスマル



愛知県／火水



京都府／でか



熊本県／く

今回は「獣耳団」の圧勝でしたね。やはり知名度の差が出たのでしょうか。
「畜耳団」なんて数か月前に編さんの思いつきで生まれた言葉だし。
それでも支持してくれた人はいるんですから。今後はもっと伸びますよ。
じゃあ、地道に支持者を増やしていきましょうか。

次回のお題



長野県／ツライフ
次のテーマは「明るい子」と「暗い子」です。一風変わった暗い子を待ってます!
すごいのが来そう。

勝手に萌え王選手権

読者の投票によって、かってに萌え王を決定しちゃうのがこのコーナー。
毎回出されるお題から自分が"萌える"と思うほうを選ぶべし!

任天堂が株式の時価総額でついにソニーを抜いたらしいね。こうなるともう対SCEどころじゃない。もちろんソニーは巨大グループの親元だから一社のみと比較しても見えてこない図式はあるんだけど。え？　ボクの莫大な個人資産は寄付しましたよ。　　翻訳：鳥子正願

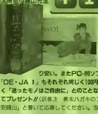


激安 Bill Gates ビル・ゲイツ



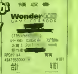
『YAYOI』が ¥100!!

大阪府／緑山先生



往年のプレミア同人誌「弥生 YAYOI」が驚異のワンコイン!!　最近は相場も落ち着いてきたものの、この価段はかなり安い。またPC-98ソフト「ハートでロン!!」「DE・JA Ⅱ」もそれぞれ同じく100円だ。なお緑山先生いわく「送ったモノはご自由に」とのことなので、これらはまとめてプレゼント!!（訳者注　巻末ハガキのプレゼント番号欄に「激安緑山」と書いて応募してください。ちなみに18禁です）。

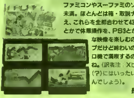
『RPGツクール』が ¥161!!



神奈川県／Sin

かつて一世を風靡したロールプレイングゲーム創作ソフト「RPGツクール」の第4弾か161円。とはいえこの価段、339円分はポイント使用なので、もともとは500円。ボクも日本のゲーマーがどんなRPGを自作しようとしたのか興味があったからこのソフトを100本ほどオトナお買い求めしたことがあるけど、どれもたいていは100円〜200円だった。むしろちょっと高めじゃないかな。いいデータ残ってた？（訳者注：サルベージが目的でしたか）。

左のソフト各¥1!! 右のソフト各¥3〜5!!





ファミコンやスーファミのソフトがすべて10円未満。ほとんどは箱・取説ナシのハタカとはいえ、これらを全部合わせて43円だ。WiiとかDSとかで体感操作を、PS3とかPSPとかで美麗な映像を楽しむのもいいけど、チープだけど味わいのあるゲームをレトロ機で満喫するのもたまにはいいよね。(訳者注：Xbox360やXbox36(?)にはいったいどんな特長があるんでしょう)。

長野県／ツライフ

『マジック大全』が¥499!!



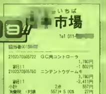




DSゲームの金字塔が499円!!(訳者注：「金字塔」って…。Microsoft陣営にしてみれば売れなかったDSゲームはたしかにそうかもしれませんけど)。隣の「バーチャンファイター5」はあいかわらず低迷を続けるPS3販売の起爆剤にはなりそうもないね。ご婦人方が登場するゲームなら『まんか 日本昔ババばなし5』とか『バカ政府は見た／5』とかのほうが向いてると思うよ(訳者注：それなんて市原悦子?)。

岩手県／NAMURON

GC本体が¥379!!


[redacted]いちば市場

Tel 011-[redacted]

担当者0015[redacted]

2102370505722	GC用コントローラ	
		1,780円
割引1		-1,602円
2102370505760	ニンテンドウゲームキ	
		3,780円
割引1		-3,411円
小計	2点	557円
消費税 (対象	557)＊5.00%	27円
合計		584円
お預り		585円
お釣り		1円

北海道／佐藤 武彦

箱・取説付きの中古ゲームキューブ本体がミラクル価格(訳者注：「379」=「ミナク」から「ミラクル」はかなり遠いような…)。「コントローラのみ不良」との注意書きをものともせず購入→再設定したら完全動作とは、激安魂がしっかりと宿っている人のみがあずかれる恩恵。これぞまさしくミラクルだ。

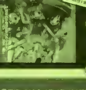
今月の秘蔵BOX

時代はまおちゃん

神奈川県／心晴



UHF局で放送が始まった「陸上防衛隊 まおちゃん」。このレアなプレステゲームは504円とお買い得価格だ。"まおちゃん"は番組も、オリンパスのCFもすっげーいいよね♥(訳者注 しなやかに伸びた肢体がとくにイイです)。またGBM専用ワイヤレスアダプタは100円とバカ安。ショップ通常価格900円→特売で200円→なぜかこの日だけ100円だったとのことなので、運が呼んだ吉!! すべての激安に幸あれ!!







「ググレ!」なんて冷たいことは言わないよ!

みんなの質問ポスト



ゲームに関する疑問から、PC・家電・電子工作に関する些細なことまで、みなさんから寄せられた質問にお答えしていくこのコーナー。質問は随時募集してます!

動画編

Question ニコニコ動画を携帯機器で観たい!

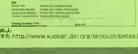
ニコニコ動画が好きで毎日観ています。そこで携帯機器で観たいと思い、「携帯動画変換君」でFLVファイルを変換しようと思ったのですが、どうもうまくいきません。理由はなぜなのか教えてください。

(北海道/HE☆TA)

Answer FLVのCODECが新型のOn2VP6の場合、『携帯動画変換君』では直接変換ができないので、別の変換ツールである『akJ』を使って、いったんAVIファイルに変換してから再度『携帯動画変換君』で変換する必要があります。

●必要なファイル

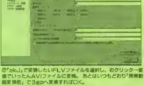
「ffmpeg」
入手先 http //arrozoru no-ip org/ffmpeg_builds/
ここから「ffmpeg-r9017-win32 tar.bz2」をダウンロード。



「akJ」
入手先.http.//www xucker Jpn org/product/betas.html

●変換手順

①「ffmpeg」を解凍したら、「akJ」の入手先サイトを参考にしながら「ffmpeg」の設定を行う。



②「akJ」で変換したいFLVファイルを選択し、右クリック→変換でいったんAVIファイルに変換。あとはいつもどおり「携帯動画変換君」で3gpへ変換すればOK。



これで再生もバッチリ!

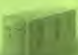


PC・家電・電子工作編

Question 停電対策について…

ほとんどの仕事を自宅のPCでこなしている者です(使用するアプリケーションは「Excel」がメイン)。これからの季節、落雷などにより停電が発生するケースが増えてくると思うのですが、対策としてどのようなことを行っておけばいいでしょうか? また急に停電しても、PCで作業中のデータを失わずに済ませられるよい機器などがあれば教えてください。

(愛媛県/夢人)



UPSは8,000円台から30,000円台のものまでさまざま。自分の用途に合ったものを選ぼう。



ADSL用アレスタ。落雷時の高電圧はあらゆる導線からPCに到達する。アレスタはそれを防いでくれるソケットだ。

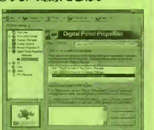
Answer 停電の対処には、無停電電源(UPS)と呼ばれる、100Vの電源をしばらく供給できるものを使うのが一般的です。ただ、ノートPCでは、バッテリーがあるのでUPSは必要ないかもしれません。また落雷時には、LANや電話ケーブルなどから高電圧がPCに回り込んでくる場合があります。この対処には避雷器(アレスタ)と呼ばれるソケットが有効。と、サポートする機器はさまざまですが、結局のところ、作業中のデータや既存のデータを保護するためのもっとも強力な対策方法は、こまめなファイル保存とバックアップです。

Question プラズマテレビでPC画面をうまく表示できない…

最近になって念願のプラズマテレビを購入しました。HDMI端子が付いていたので、余っていたマザーボードやCPU(Celeron 1.5GHz)を使って、長年撮り貯めたMPEGファイルやWMVファイルを再生するためのPCを自作。そしてDVI→HDMIケーブルでこのテレビと繋げてみたのですが、640×480の画面しか表示できず困っています。どうしたらいいでしょうか?

(東京都/山本 剛司)

Answer HDMI端子が付いているといえどもテレビは家電製品なので、機種にもよるでしょうが、PC用のマルチスキャンモニタのような入力信号の許容範囲は持っていません。テレビの仕様に合った「1080p」「720p」の信号を送り出す必要があります。またビデオカードによっては、HDTV専用の設定を持つものがあるので、このようなカードを試してみるのも手でしょう。ちなみに1080p級(1920×1080)の画面で、HDクラスの動画ファイルを再生するのはCeleron 1.5GHzでは厳しいので、この環境に対応した動画再生用のPCを組むのであれば、core duoクラスのCPUを用意したいところです。



ATIのドライバのHD設定。このようにHDTV専用の設定を持つビデオカードもある。

GAME LABO

GL誌上裁判

読者の不満にこたえる!

訴状 普通は新品送ってくるだろうが!

パソゲーにかんして、本当にヒドい出来事に遭遇してしまいました。

先日、パソゲーメーカーEの新作ソフトを購入したときのことです。封を開けて、ドライブにディスクを挿入してみたのですが、ディスクになんらかの不具合があったようで、cabファイルが展開されず、インストールができませんでした。この件をメーカーのサポート窓口に問い合わせたところ、「ちゃんとしたものと交換するので送ってください」という良心的な対応をとってくれて、ひと安心。早速ディスクを送りました。しかし、数日後に届いたディスクは、なんと粗悪品だったのです!

ディスクの盤面はキズだらけだし、目に見えるゴミやホコリもたくさん付着しています。こっちはちゃんと新品で買ったっていうのに、ディスクの状態は中古そのもの。こっちが送ったものが輪姦されて帰ってきた感じですよ!

メーカーいわく、「インストールを確認できたディスクを送ります」とのことでしたが、正常に動くものであればなんでもいいってことなんでしょうか。正直言って、こんな汚れたディスクじゃゲームを起動させる気にもなりません。

どうやらこのメーカーは、ほかのソフトでもたくさん不具合を出しているようですが、こんないい加減なサポートで経営を続けているなんて信じられません。

私は二度とこのメーカーのソフトは買わないと心に誓ったのですが、今後もこういった被害を受ける人がいるかと思うと、とてもじゃないけど気持ちがおさまりません。ぜひとも厳重に裁いてください!

（秋田県秋田市／水無月遊）

～判決文～ Judgment

ちゃんと新品を購入してくれたユーザーを、適当にあしらおうとする姿勢はまったく許しようがない。これは「商品を売って金さえ得てしまえば、あとはどうでもいい」と明言しているようなものだ。消費者のよりどころであるサポート窓口が味方になってくれないのだとしたら、ユーザーが安心してゲームを買うことすらできなくなるだろう。ひいては業界全体にダメージを与えることにもなりかねないこの行い、完全に有罪だ。（スコーピオン髙田）

有罪

法廷スタッフ 電脳法規委員会

闇の三哲人



スコーピオン髙田
レトロゲームをこよなく愛する43歳。メーカーの不正には厳しいが、自他ともに認めるユーザーの味方。



TEPODON中村
アニメ、同人、ゲームの知識は日本でもトップクラスだが、リアルの恋愛はご無沙汰気味な25歳。



レオナルド・刑事ブリ夫
美男子だが、じつは彼女いない歴＝年齢の魔法使い予備軍。法学部を6年かけ卒業した苦労人ゲーマー。

2007 August

訴状 そこまでエロマンガが読みたいか!?

床屋で自分の番を待っていたときのこと、同じく順番待ちしていたオヤジが、おもむろにエロマンガをカバンから取り出しました。それだけで店内に不穏な空気が流れたのですが、そのオヤジはなにを思ったのか、グラビアページを全開にして、食い入るように読み始めたじゃないですか／　しかも、オヤジの隣には10歳ぐらいの子供が座っているというのに、まったくお構いなしでした。

どう注意していいかもわからなくて、なにもできなかったことが悔やまれます。どうか、ふざけたオヤジに裁きをお願いします／

（千葉県千葉市／勇気）

判決文 Judgment

まあ有罪だね。前ぶれなくムラムラして、エロ分を補給したくなるということもあるとは思うが、隣に純朴な少年がいるという状況では、ガマンするのがオトナというものだろう？　こういった非常識な行動が、結果的にエロマンガなどの規制につながることを自覚してほしい。（レオナルド・刑事プリオ）

有罪

訴状 お前に言われる筋合いはねぇ！

このまえゲームセンターでムカつくことがありました。『アクエリアンエイジ』をプレイしようと席に座ったとき、そばで談笑していた『三国志大戦』のプレイヤーから小声で「キモい」と言われたのです。

『アクエリアンエイジ』はカードを使って遊ぶゲームで、カードの絵柄が萌えキャラばかりなため、たしかにオタク向けで「キモい」のかもしれません。でも、『三国志大戦』だって同様にカードを使いますし、明らかに萌えを意識している絵のカードもたくさんあるのです。根拠のない口撃をしたヤツらに裁きを／

（東京都北区／音羽JR）

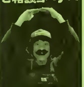
～判決文～ Judgment

その『三国志大戦』のプレイヤーは、おそらく『三国志大戦』の人気を後ろ盾にして暴言を吐いたのでしょう。「メジャーなゲームのプレイヤーは、ゲームセンターでデカい顔をできる」なんて考えは、いただけませんね。これはやはり有罪でしょう。

（TEPODON中村）

有罪

初代ゲームタボマンの ご相談コーナー



Xbox360の実績を全部解除したい／

当方ゲーマー。Xbox360の「実績」について困っていることがあります。実績とは360の全ソフトに用意されているヤリコミの指標のこと。ゲーム上で一定の条件を満たすことで解除（＝実績を獲得すること）されていきます。

さて、ゲーマーを自負するものとしては、当然すべての実績を解除したいところなのですが、大きな障壁があります。それが「エブリパーティ」や「ボンバーマン」などオンライン対戦が実績の条件になっているソフト。これらのソフトはすでに過疎になっており対戦が成立しないので、どうやっても実績が解除できないのです。このままではゲーマーのプライドを保てません。なにかいい方法はありませんか？　（編集玉）



オンライン対戦が条件の実績を解除したいのなら、Xbox360本体とソフトのセットを複数用意して、自分ひとりで数人分を操作する「自作自演オンラインプレイ」を行えばOKだ。しかし準備に費用がかかりすぎるうえ、実績解除率が高すぎると、廃人と思われてフレンドを遠ざけることにもなりかねない。正直、百害あって一利なしだぞ。

超極私的レビュー



買いか？



見送りか？

編集部員が自腹で購入したアイテムを辛口評価

GAME GOODS

“藍色”を発した日が勝負！

オーラチェッカー オーラの玉

発売元：ソリッドアライアンス　価格：2,500円（税込み）

レビュアー 奥家慎二

酔っぱらって必要以上の金額を支払ったり、会社の領収書をなくしたりと、最近どうも金運が悪い。そんな暗い気分を引きずっていたときに秋葉原の電子パーツショップで出会ったのが、「オーラチェッカー オーラの玉」だ。普段なら絶対手に取らないたぐいの商品なのだが、なぜか惹きつけられた。これもオーラの成せる業なのか？

このオーラの玉、手に持ち上部にある突起を押すと、人間の生体インパルス応答の過程で放出される電磁エネルギーをキャッチし、「いまどういったオーラを発しているのか」を8パターンの色で表示してくれるというもの。たとえば玉が青く光れば理知的に考えることができるオーラを発していることになり、緑に光れば人に慕われやすいオーラを発していることになる。「え、これ何の占い!?」なんて、決して言ってはいけない。

金運に直結しそうなのは、直感に優れているときに発せられる藍色のオーラ。待つこと数日、とうとう自分が藍色のオーラを発する日が来たのだ。すぐにその足で宝くじ売り場へ直行。スクラッチくじ2,000円分を購入したが見事に全ハズレ。「もっと直感を信じられるギャンブルを！」と思いパチスロ屋に移動。そしてピンときた台に着席し投資開始。しかしどんどん吸い込まれていく野口さん。

数日後、また藍色に光る日が来たので今度は気を取り直して競馬場へ。（自分の中で）1頭輝いて見える馬がいたので、持ち金をすべて投資。しかし6着となんとも中途半端な結果だった。

結局、－2,000円（宝くじ）－10,000円（パチスロ）－20,000円（競馬）－2,500円（オーラの玉代金）＝－34,500円。やっぱりそんなに甘くないのね。

しかしこうなるともっと開運グッズの実力を試したくなってきた。次号ではみんなも一度は目にしたことであろう雑誌広告でお馴染みの、あの商品の実力を探ってみる。



奥家慎二の目

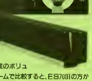
実力発揮度	☆☆☆☆☆
買って後悔度	★★★★☆
電磁エネルギーって何?度	★★★★★
癒され度	★★★☆☆

AUDIO GOODS

我が家に5.1chがやって来た！
CINEMARIUM　ES7001

発売元：Marantz　価格：124,000円（税込み）





自宅で映画DVDを観る人なら、必ず一度は憧れるサラウンド環境。かく言う僕も、テレビスピーカーから放たれる平面的なサウンドに物足りなさを感じることが多く、いずれは…と、5.1chシステムの構築を夢見ていたクチだ。とはいえ、現在僕が住んでいる賃貸アパートには、サブウーハーを含め計6つのスピーカーを配置するスペースなど皆無。当分のあいだは叶わぬ夢と諦めかけていたのだが、先日立ち寄った家電量販店でコレを発見した。

CINEMARIUM ES7001は「フロントのみでリアルサラウンドを実現する」ワンボディタイプのスピーカーで、仕様、形状、価格ともにYAMAHAのアンプ内蔵型5.1chスピーカー・YSPシリーズと競合する一品。ただし、YSPシリーズが壁を利用した反響音でサラウンド効果を演出しているのに対し、ES7001はスピーカー単体で包囲感を作り出す仕組み。つまり、モノだらけのゴチャゴチャした部屋でも存分に5.1chが堪能できるのだ。実際に音を聞き比べても、ある程度の音量なら音の回り込み、立体感ともにYSP(1100)が優っていたが、近所迷惑にならない程度のボリュームで比較すると、ES7001の方がより鮮明にサラウンド効果を感じ取れた。これでエロDVDを見た日にゃもう…ねぇ？

榎 真 悟 の 目

サウンドの広がり	：★★
小音量時のサラウンド感	：★★★
2chソースの再生音	：★★
デザイン	：★★★★

GAME

野球ゲームは携帯機の時代!?
実況パワフルプロ野球ポータブル2

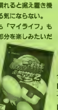
発売元：コナミ　価格：5,229円（税込み）



『パワプロ』シリーズはPS2の『7』から買っている。どれも「ペナント」を2周も3周もヤリ込んでいたのだが、『13』だけはほとんど遊ばなかった。『13』はそれまでのバッティングとピッチングの操作方法を一新したため、実快感がなくなってしまったのだ。もう『パワプロ』は終わってしまったのか…。

PSPの『実況パワフルプロ野球ポータブル2』（以下『パワポタ2』）は予想以上のデキであった。操作方法は『12』以前と同じものに回帰。「PSPのアナログスティックなんて使ってられるかっ！」と思っていたのだが、慣れたらなかなか快適である。そして、なにより最も優れているのが手軽なところ。この手軽さに慣れると据え置き機の電源を入れる気にならない。

「サクセス」も「マイライフ」もないが、野球部分を楽しみたいだけならPSPで十分だ。まだWii版は未プレイだが、今後は実戦はPSPで、「サクセス」と「マイライフ」は据え置き機で遊ぶ、という感じになるかもしれない。



なお、「パワガチャ」には一時期ハマったが、すぐに飽きてしまった。手軽に選手を作るのもいいけど、途中にドラマがないと生まれた選手に愛着が湧かないからね。

柴 田 智 之 の 目

グラフィック	：★★★★
ドクロガチャ	：★★★★
つなゲッター	：★★★
PoTaCaの検索性	：★

●PS3とうとう値下げするかも!? [illegible]



腕自慢の読者はかかってこいや！

今月の対戦は
福島県の
Mogu
VS.
編集部員S



第4回 ポケモン レベル50 3vs.3バトル

Mogu(以下M)　よろしくお願いします。
編集部員S(以下S)　こちらこそよろしく。連敗中だから今回はえげつないポケモンを出しちゃうよ。メンバーを代えるなら今のうちだよ。
M　今のメンバーで十分です。
S　あっ、そう。

～バトル開始～

①Sがバクフーン、Mがエルレイドを出す。
②Sがバクフーンをゲンガーに交代、エルレイドのインファイトはゲンガーに無効。
M　あらら
S　これは読んでたよ
③ゲンガーのシャドーボールがエルレイドに大ダメージ、エルレイドは「きあいのタスキ」で生き残り、リーフブレードでゲンガーにダメージを与える。
④エルレイドのかげうちでゲンガー瀕死。
S　今度うちのエルレイドにもそのわざを覚えさせよう…
⑤Sがスターミーを出す。
⑥エルレイドがかげうちでスターミーにダメージ、スターミーのサイコキネシスでエルレイド瀕死。
⑦Mがシャワーズを出す。
⑧スターミーが10まんボルトでシャワーズに大ダメージ、シャワーズはあくびを繰り出す。
⑨スターミーの10まんボルトでシャワーズ瀕死。先ほどのあくびが効いてスターミーはねむる。
⑩Mがムクホークを出す。
⑪スターミーはねむりから覚めず、ムクホークのブレイブバードで瀕死。
S　1対1だねえ
M　そのようですね
⑫Sがバクフーンを出す。
⑬バクフーンがふんか、ムクホークがブレイブバードでお互いにダメージを与える。
M　やっぱりこだわりスカーフ持ってますよねぇ…
S　スピード命だから。でんこうせっかが来ても1発なら耐えられそうな気がするけど…
⑭バクフーンのふんかでムクホークが瀕死になりバトル終了。

～戦いを終えて～

M　うーん、残念です。
S　でもいい勝負だったよ。2代目ルーザーの称号は…
M　いりません。



5割復帰！
編集部員2勝2敗

投稿待ってるぜ／　採用されるとオリジナルQUOカードが届くかも!?

TALK2TALK
イラスト、文章、一発ギャグなどなんでもアリの読者と編の交流の場。初心者も大歓迎／

ハート愛の宣境
ゲーム機、PC、etc。お気に入りのハードに捧げる熱い想いをみんなで分かち合おう

激安ビル・ゲイツ
安っぽいのはダメだけど、高いよりは安い方がいい。そんなチランにゲイツが資金注入／

GL誌上裁判
ゲーム、PC、業界に対して許せないことがあるという人、ジャンジャンバリバリ訴えてくれ／

みんなの質問ポスト
わからないことがあったら、いつでも編集部に質問しよう。できる限り答えちゃうぞ／

改造コード大全集
NDS、PS2、PSP、GBA、GCの改造コードを大募集。サーチしたコードをみんなで活用しよう

サイバークラッカーズ
知る人ぞ知る業界の裏ネタを大募集。ライバル会社、同僚を蹴落すための黒い情報を求む／

応募にさいして
もちろん秘密は厳守。QUOカードのほか、規定の謝礼や特製オリジナルグッズも用意しています

※ハガキや封書、メールなどに記入していただいた個人情報は記事作成のための資料、プレゼントや弊社新刊情報の送付などに使用させていただきます（新刊情報などが不要のかたは、お手数ですが、ハガキや封書、メールなどにその旨をお書き添えください）。締め切りは毎月10日（消印有効）です。

宛て先
〒104-0031　東京都中央区京橋3-14-6 斎藤ビル TEL:03-3535-7331 FAX:03-3567-6435
株式会社三才ブックス ゲームラボ編集部「～係」　E-Mail:glabo@sanaibooks.co.jp

そうだ、ハンダごてを握ろう。



ちまたにあふれる電子工作系の書籍では、記事中で動作の仕組みや回路について言及されることはあっても、ハンダ技術に触れられることはほとんどない。そこで今月は、この夏ホンキで電子工作に挑戦してみたいという読者のために、知っておくと便利なハンダ知識や、プロが実践している裏ワザを幅広く紹介していこう。

第3特集

ザ・熱血 ハンダ漢塾 夏期集中特別講座



講師：ハンダマスターかしま

Chapter 1
ハンダ作業に必要な道具について勉強しよう



作業時に使用する道具はハンダごてと、ハンダだけではない。まずは、ハンダ付けを行うさいに用意しておきたいいくつかのアイテムを紹介しよう。

1 ハンダごて

言わずと知れたハンダを溶かすための道具。ホームセンターに売っている"こて先（後述）が熱くなるだけ"のモノから、その温度を電子制御できるタイプのモノまで幅広く存在するぞ。

■参考価格　300円～



2 こて先

ハンダごての先の部分のこと。知らない人が多いかも知れないが、ハンダごては、こて先を用途によって交換して使うのが一般的なんだ。

■参考価格　700円～



3 ニッパー

銅線を切る道具。プラモデルなどを作るときに使ったことがある人も多いと思うけど、プラモ用として売っている安い製品ではなく、少なくとも1 000円以上はする精密なモノを購入しよう。

■参考価格　1 000円～



4 ワイヤーストリッパー

銅線の被服を剥くさいに重宝する道具がコレ。ニッパーやNTカッター（後述）、ハンダごての先などで剥くこともできるけど、1本用意しておくと便利だぜ。

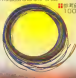


■参考価格　1,500円～

5 線材

線材といえば写真のビニール被服線がメジャーだけど、プロはジュンフロン線やウレタン線を使うことも少なくない。ビニール被服線は、外径が小さいモノでもせいぜい1mm程度だけど、ジュンフロン線は0 5mm、ウレタン線にいたっては外径が0 13mmの製品もあるからね。

■参考価格　100円～



6 ハンダ吸い取り器

小さな掃除機の先にハンダごてを付けたようなアイテム。基板にハンダ付けされた部品を取り外すときなどは、これを使うととても便利。



■参考価格　200円～

学校では教えてくれない ハンダの基礎用語

【イモハンダ】……を盛る量が多すぎて、芋のよう……外見に……てしま……

7 ハンダ吸い取り線

ハンダを吸収しやすいように加工したアミ紐状の銅線。ハンダを多く盛りすぎてしまったときや、除去するときに使う道具だね。

参考価格
240円～



8 ハンダ



スズ（Sn）と鉛（Pb）を成分とした合金で、融点は183℃。一般的に「やに入りハンダ」と言われている製品がこれに相当する。また、これ以外に銀や亜鉛を主成分とした「鉛フリーハンダ」と呼ばれるものもあって、こちらは鉛を使っていないぶん環境には優しいんだけど、接合の性能はイマイチ。個人レベルでのハンダ付け作業においては、当面のあいだは鉛ハンダを使った方が無難かもしれないね。

参考価格　200円～

9 低温ハンダ

融点が100℃前後に下げられている特殊なハンダで、表面実装ICなどの取り外しに使用されることが多い。ちなみに見た目は普通のハンダとほとんど同じだよ。

参考価格　350円～



10 フラックス



参考価格
180円～

「金属面の酸化膜を化学的に除去し、ハンダの流動性をよくする」「金属表面に膜を張って酸化を防止する」などの効果を持つ薬品。とどのつまり、ハンダの乗りをよくさせたいときに使うアイテムさ。とはいえこの薬品には、銅の腐食をうながす作用もある。多量に使用した場合はフラックス除去液（後述）で洗浄することを忘れずに。



11 フラックス除去液（洗浄剤）

基板から余分なフラックスを取り除く作業のことを一般的に「洗浄」と呼ぶが、その洗浄を行うための薬品がコレ。基板を洗浄すると見た目がかなりキレイになるので、プロっぽさを出したい人は必携だ。

参考価格
400円～



12 NTカッター

電子工作においては、基板のパターンカットやマスク除去（基板の表面に塗ってある絶縁マスクを削る）に使うケースがほとんど。多芯導線の被覆を剥くときには必須となるぞ。

参考価格
100円～



13 ピンセット

細い線などをハンダ付けするさいに、あると便利なアイテム。PSPやPS3のMODチップの取り付け時には、これがないと話にならないかも。

参考価格
100円～



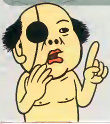
このくらいは知っとけよ!

Chapter 2
いまさら聞けないハンダの 基礎知識

学生時代にサボることばかり考えていたキミたちは、ハンダの基礎知識でさえも頭から抜けてしまっているはず。いまさら人に聞くのも恥ずかしいし…なんて赤面してるヒマがあるなら、ココをしっかりと熟読するんだ!

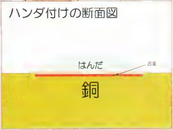


疑問1 ハンダと銅って、どういう原理でくっつくの?



読者諸君は、ハンダのことをボンドのような接着材だと思ってはいないだろうか? イヤ、たしかに接着といえば接着なのだが、"ハンダ付け"を厳密に説明すると「接合したい銅(線)を溶かさずに、溶融したハンダによって銅とハンダの合金化反応を促す作業」のこと。つまり、その場で「合金化」が起こっていなければ、それはハンダ付けとは呼べないのだ。じゃあ、効率よく合金化させるにはどうしたらいいと思う? ズバリ、銅とハンダの温度差をなくすのが一番。ハンダ入門書などにはよく「予熱→ハンダ付け→コテをあてたまま待つ」という解説が書かれているが、これには「予熱によって温度差をなくしておいて、最後の待ちで合金化反応を促そう」という意味が込められているんだ。

予熱にもこて先を当てて待つ行為にも、それぞれ明確な目的があるんだぜ。



↑ハンダ付けを行うことによって、銅(Cu)とハンダ(SnPb)のあいだに合金(SnCu)が生成される。



【天ぷらハンダ】接合面に付いた不純物のせいでハ[illegible]乗っかっているだけの状態を指す。天ぷら[illegible]のように、ツメでほじると取れてしまうことに由来[illegible]



疑問2 作業中、急にハンダの接着具合が悪くなりました。いったいなぜ？

市販されているほとんどのハンダには、中心部にフラックス（やに）が仕込まれている。しかしこのフラックスは、熱を加えるとすぐに蒸発してしまう。ハンダを溶かすと白い煙が出るが、あれは蒸発したフラックスなんだ。そしてここからが本題。フラックスが抜けたハンダには、もはや接着効果（合金化の能力）は無い。ハンダの表面を見てツヤがなくなっているようなら、ヤニの成分が飛んだと確信してよいだろう。とはいえ死んでしまったハンダも、ヤニを追加することでふたたび生き返らせることが可能。ハンダの表面に少量のフラックスを塗布すれば、すぐにもとのツヤを確認できるぞ。



↑中央に白く見えるのがヤニ。ちなみにヤニ入りはんだがなかった時代は、ペースト状のヤニを別に用意してハンダ付けを行っていた。





疑問3 ハンダごてを選ぶさいのポイントを教えて！

ハンダ付けは、ハンダを溶かして銅と合金化させる作業であるということは、さきに説明したとおり。となると、ハンダごてには当然「合金化を効率よく行う性能＝熱を発する能力」が求められる。熱量の多いCPUには大きなヒートシンクが必要なように、銅の体積が大きい場所にハンダ付けを行う場合は、やはりワット数の大きなハンダごての方が作業を進めやすいということ。かりに同じ価格帯の製品群から1本のハンダごてを選ぶなら、まずはワット数に注目すべきだろう。





白光 Mach-I　55ワット（370℃タイプ）

- 公式サイトURL：http://www.hakko.com/japan/
- 実勢価格：約5,000円



疑問 4 じゃあ、こて先はどんなのを購入すればいい？

よいハンダ付けを行うにはこて先も重要。一般的なハンダごてに付属するこて先は、円すい型のオーソドックスなタイプが多いが、それ以外には極細タイプ、極太タイプ、コの字型なんてのもある。上級者は用途によってこれらを使い分けているが、初心者はそこまでこだわる必要はない。とりあえずは、先端が斜めにカットしてある製品を選ぶとよいだろう。この手のタイプのこて先なら、広い範囲をハンダ付けする場合はカット面を、狭い部分をハンダ付けする場合はカット面の角を という風に、1本で使い回すことができるぞ。



■先端がこのようになっているこて先は、汎用性が高く使い勝手がいい。





疑問 5 仕上がりを上手に見せるテクニックってある？

どういった工作も、パッと見てキレイかどうかが仕上がりの質を表す1つのポイントとなる。自作PCの配線だって、内部でケーブルが美しく束ねてあれば、素人にはプロがやった仕事とさほど変わらない印象を与えられるんだ。これをハンダ付け作業に当てはめると「キレイ＝しっかりと導通するハンダ付け≒ハンダの表面に光沢があり、裾が富士山のように広がっている状態」といえる。右の写真でいうと、左側がよい例で右側がダメな例。ちなみに、ハンダの盛りが不格好になったり、こてを離したときに「つの」が出たりするおもな理由としては「ハンダ付けの温度が適温ではないこと」が挙げられる。「体積の大きな素材に、20W程度の消費電力の低いハンダごてを使っていないか」、逆に「ハンダごての消費電力がムダに大きすぎないか」などを再確認してみるとよいだろう。





 【ハンダブリッジ】関係のない場所まで導通した状態でハンダが盛られている様子。

0.1mmピッチのパターンにハンダ付けする男

ハンダマスターかしまの愛用ハンダグッズを大公開！



本誌2006年9月号のPSP特集記事にて、0.1mmピッチのパターンにPSP用MODチップを配線し、読者を驚かせたハンダマスターかしま。ここでは、同氏がどういったハンダグッズを使用し、あの驚異の工作を成し得たのかに迫ってみよう。



ハンダごて

品名　HAKKO 942(販売終了)
実勢価格　25,000円
発売元　白光



ハンダごて台(+ハンダリール)

品名　ST 11
実勢価格　1 000円
発売元　太陽電機産業



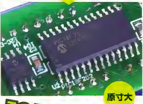
ルーペ（+ピンセット）

品名　PEAK LUPE 10X
実勢価格　1,300円
発売元　東海産業



上のアイテムについて補足しておくと、まずもっとも肝心なハンダごてはステーション型の温調タイプ。こいつは、作業中いつでも（熱いまま）こて先が交換できる特殊な製品だ。なお、PSP用MODチップを取り付けたさいは、これに斜めカットの入った極細タイプ（1mm）のこて先を取り付けて使用した。続いてハンダごて台だが、ハンダ台と一体になっているものではなく、使い勝手のよい独立型をチョイス。ハンダや海綿スポンジをコンパクトにまとめられるのもいい。そしてルーペは、時計屋さんがまぶたに挟んで使う拡大鏡。スタンド付きの虫メガネという選択肢もあったが、とくに細かい部分の作業には、目とレンズの距離が近いキズミのほうが見やすい。ちなみにPSP用MODチップを配線したときは、10倍～15倍の拡大率の製品がもっともしっくりきたぞ。

これらのアイテムをそろえれば…



このようなハンダ付けができるようになる！（かもしれない…）

【ハンダメッキ】ハンダ付け[illegible]部品を扱うとき[illegible]端子などにあらかじめハンダを落としておく（[illegible]メッキをしておく）ことを表す。

Chapter 3
ハンダ付け作業を実践してみよう!



ハンダ付けは「習うより慣れろ」が定説だけど、今回は特別!あらかじめ知っておくことで上達が早くなるテクニックを、実践を交えながら紹介していくぞ。

覚えておきたいハンダ技術・・・基礎テクニック編

ハンダ付けを学ぶうえでもっとも手っ取り早いのは、市販されている組み立て用キットを実際に作ってみること。PICライターキットやファミコン吸い出し機キットなどは容易に入手できるし、要求される技術の難易度も低いので初心者にはうってつけといえるだろう。ただし、組み立てのさいは何も考えずにただ完成を目指すのではなく、ここで取り上げることを念頭に置きながら作業を進めること!

極意その1・・作業時は温度に気を配るべし

「ここを当てて○秒」「待ちに×秒」と、ハンダ付け作業を十把一絡げに解説している参考書をよく見かけるが、厳密に言うとこれは間違いだ。もっとも重要なのは「材料を"適温"まで熱する」こと。たとえば、銅の面積があまり大きくない片面基板に作業する場合は、こて先を当てる時間は一瞬でいいし、パターンの広い両面基板にハンダ付けするときは、少し長めに加熱しなければならない。各局面で正しい決断ができるようになりたいなら、少しでも多くハンダごてを握ることだな。ちなみに温度調整型のハンダごてなら、熱量が不足すると自動的にワット数が上がり、熱しすぎた場合はワット数が下がるので、初心者でも快適に作業が進められるぞ。



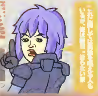
■ハンダ職人はこの温度上昇具合をカラダに叩き込んでいる。

極意その2・・脚は伸ばした状態で固定すべし

ユニバーサル基板などに部品を取り付けるさい、基板に挿したパーツの脚を折って仮固定しようとする輩がいる。しかし美しさを追求したいならこれはNGだ。脚を折ってハンダ付けするのと、伸ばしたままハンダ付けするのとでは、仕上がりの見た目が異なるのだ。また、のちに部品を取り外すことになっても、脚を折らない方が作業がラクチンだぞ。



■まっすぐにした状態でハンダ付けした方が、ハンダを盛る量も必要最低限に抑えられる。



【ヒント】via：両面基板において、異なる配線層に配線をつなぐためだけの穴のこと。

極意その3

部品は低いものから先に取り付けるべし

作業時は背の低いパーツから順にハンダ付けするのが基本。背の高いコンデンサなどを先に取り付けてしまうと、のちの作業に支障をきたしてしまうからだ。





↑スルーホールタイプの基板なら、部品面側の脚の付け根にハンダを落として固定するのも1つのテクニック。

極意その4

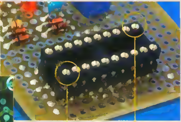
ふさがっている穴はオクチで貫通すべし

一度使ったパーツや基板を再利用したいとき、穴の周りや端子に付着したハンダは、ハンダ吸い取り線を使って取り除くのが一般的。ただし、両面基板からパーツを外す場合に限っては、穴の中にもハンダが浸透しているケースが多いため、吸い取り線を使っての除去は困難となる。そういったときは、基板の裏側をハンダごてで熱しながら、口で勢いよくハンダを吹き飛ばそう。



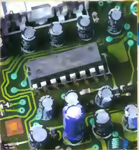
極意その5 ‥ICチップは対角線上から固定すべし

ICチップやICソケットを基板にハンダ付けするときは、はじめに1番ピンとその対向ピンの2か所を固定するのが基本。そのさい、ICチップが浮いていたらピンにハンダごてを当てて修正し、それから残りのピンを固定していこう。なお、ICチップの取り外しは少々面倒なうえ、ハンダ吸い取り器も必要となるので、逆挿しにはくれぐれも注意すること。



まずは1番ピンを裏側からハンダ付けする。

次にココをハンダ付けし浮きがないかを確認。





【マスク】プリント基板上に塗布された絶縁膜の[illegible]ハンダレジスト」ともいう。この膜を除去する[illegible]カッターなどで削るのが基本。

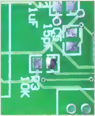
覚えておきたいハンダ技術・・・

チップ部品の取り付け・取り外し編

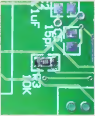
表面実装基板が主流になった現在では、チップ部品へのハンダ作業は避けて通れない道。しかしパーツ自体は決して大きくないので、うまくコツを掴まないと、こてを当てすぎて熱で壊してしまったり、ハンダの盛りが不格好になったりするだろう。不安な人は、以下のテクニックをしっかりと習得してほしい。

極意その１・・チップ取り付け時にはフラックスを活用すべし

小型チップ部品の取り付け時には、フラックスを用意しておくと心強い。手順としてはまず基板にフラックスを塗っておき、端子パターンの１か所に少量のハンダを盛る。その後、ピンセットで部品を掴みながら、さきほどハンダを盛った場所にハンダ付けを行う。位置がズレた場合はこて先を当てて修正しておくとよいだろう。続いて残った端子をハンダ付け。ここでイモハンダになってしまったら、ハンダ吸い取り線やハンダごての先を使って適量に調整すること。最後にふたたびフラックスを塗り、ハンダの光沢を取り戻してやればOKだ。



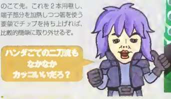
↑細かな部品を取り付けるときは、ハンダメッキが有効になる。

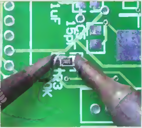


↑ゆがみなとがないことを確認したら、もう片方の端子を取り付けよう。

極意その２・・チップ取り外し時は全端子をまとめて加熱すべし

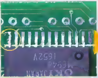
チップ部品の取り外しは、取り付けに比べるとじゃっかん厄介。というのも、チップをキレイに取り去るには、固定しているハンダを一気に溶かす必要があるからだ。そこで重宝するのが、102ページで紹介した斜めにカットされたタイプのこて先。これを２本用意し、端子部分を加熱しつつ箸を使う要領でチップを持ち上げれば、比較的簡単に取り外せるぞ。



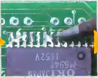


極意その３・・フラットIC取り付け時は吸い取り線を駆使すべし

ピン数が多く、ピッチも狭いフラットICだが、じつは誰でも簡単に取り付けられる裏ワザがある。気になるその手順は、まず基板パターンにICを合わせたのち、対角線上のピン２か所をハンダ付けする。チップ部品と同様に、ここでズレが生じるとあとあと々面倒なのでしっかりと修正しておくこと。次に一辺の脚すべてにフラックスを塗り、思い切りハンダを塗りたくる。このさいピン同士がブリッジしていてもまったく気にしなくていい。そのままほかの辺にも同じ作業を繰り返し、全辺の脚をハンダ付けしたら、ブリッジしている箇所のハンダをハンダ吸い取り線で除去する。最後にふたたびフラックスを塗り、ハンダごてを当てながら仕上げを行う。ここで余分なハンダが出てきた場合は再度吸い取り線を使えばいいし、フラックスを塗りすぎたなら基板を洗浄すればよいだろう。

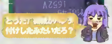


🅘最初に対角線に位置する２つの角をハンダ付けして仮止めを行う。



🅘このようにハンダを盛ったのち、あとはハンダ吸い取り線で吸い取ろう。



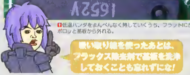


極意その４‥フラットIC取り外し時は低温ハンダを利用すべし

フラットICを取り外すケースはあまりないかもしれないが、さまざまな状況下で応用の利くテクニックなので覚えておいて損はないだろう。作業は非常に単純で、低温ハンダに付属しているフラックスをすべての脚に塗り、低温ハンダでまんべんなくブリッジさせる。あとはハンダがなじむように、ハンダごてで数回にわけて加熱するだけ。しばらくすると、もともと付着していたハンダの融点が下がり、ハンダごてを離してもハンダがしばらく溶けたままになる。そのあいだにフラットICを取り外してしまおう。なお、部品や基板をふたたび利用する場合は、ハンダ吸い取り線を使って低温ハンダを除去しておくこと。そのまま再利用すると、ハンダ不良が起こってしまうぞ。



🅘低温ハンダをまんべんなく熱していくうち、フラットICがポロッと基板から外れる。



さぁ、いますぐハンダごてを握ろう！

近年ゲームの改造といえば、改造コードによるソフトウェア改造が一般的で、ハード改造の人口は確実に減っている。

ファミコンやスーファミが全盛した時代は、配線が単純で、誰でもハード改造に挑戦できたという背景もあるだろう。一方、現行ハードときたら、HDMI端子は当たり前のように搭載されているし、クロックアップを施すまでもなく十分に高速。すでに手を加える余地はほとんどない状態だ。とはいえMODチップの搭載など、トリッキーな改造を行うときは、やはりハード改造＝ハンダ付け作業が必要。そして俺は、こういった特別な技術を駆使した改造こそが、真の改造だと思っている。誰でもできる改造は、改造していないのと同じなのだ！　読者諸君もハンダマスターになって、自分だけのオリジナルマシンを……とまでは言わないが、プラグがちぎれて壊れてしまったACアダプタくらいは修理できるようになってほしい。また、本記事を読んで「ハンダごてを握ってみようかな」と思った人がいたなら、読者ハガキに「握る！or握った！」と書いて編集部まで送ってくれ！



【リワーク】いったん基板に取り付けた部品を、再度取り外したり、取り付けたりする作業のこと。

恋の相場は予測不能……乙女の心は全力買い煽り！



近況：今回文字が多くてすみません。楓はほっておくとどんどん危険な発言をするので困ります。頑張れ瞳子！
http //www rr.iij4u /~calvet



つーわけでやっちまいました…
ゲ道初？の男キャラぶち抜きイラストです。失踪した伝説のトレーダーである父を追い、「株」の世界に飛びこんだ「相場瞬(男)」！ゲームは実際の株取り引きをかなり簡略化してあり、株価を上げ下げするというリアルトレーダーが見たら憤死しそうな必殺技も使えるので一見カンタンそうですが、そこに「運」と「読み」が混じるためそこそこの難易度で楽しく株ゴッコできます。惜しいのはグラフィックが全体的にモサ…大人の事情であちこちに色違いのキャラがいるのはなー。せめて瞬が口説ける内気なメイド服ウエイトレス「マユ」のグラフィックだけでもも少しなんとかなんなかったのか!?
しかし、エンディングのメッセージとクリア後特典の選択肢には胸がギューッとなります。是非皆さんの目で確かめてみて下さい！



GOODS NDSLiteに木綿の柔らかい肌触りを…

NDSLite用　藍布堂・和カバー

日本各地の伝統ある生地を使用した木綿雑貨専門店・藍布堂と、ゲーム機の周辺機器でお馴染みのゲームテックが共同で作りあげたNDSLite用カバー「藍布堂・和カバー」シリーズ。国産の木綿布を素材に使ったこのシリーズは1つ1つ手作りで仕上げられており、NDSLite用カバーを"工芸品"の域まで高めている。今回発売された第6弾には、これまでのシリーズにはない、「クロコダイル」や「くのいち」などといった個性的な柄が用意されているので、「人とは違ったカバーが欲しい！」と思っている人はさっそくチェックだ。



インパクトの強い「くのいち」柄のカバー　手染めのため、目の位置や表情は異なる

価格　オープンプライス
(実勢価格：3,980円)
発売元　ゲームテック
発売日　ゲームテックダイレクトにて絶賛発売中

●ゲームテックダイレクト　URL：http://www.gametech.co.jp/direct/

GOODS より魅力を増したカバヤオリジナルロボットフィギュア

鋼鉄の戦騎　デュエルナイツ　~第1章完結編~

ロボットフィギュア付きの食玩「デュエルナイツ」シリーズの第1章完結編が登場！　今シリーズも人気のホークス社がフィギュア製作を担当しており、その精巧な造りは健在だ。もちろん、これまでのシリーズ同様、手や足などの各パーツの接続にはジョイントが採用されているので、過去のシリーズのロボットとパーツを組み換えたり、合体や変形をさせたり、はたまた武器の交換を行ったりと、昔、超合金ロボットで遊んでいた大人でも楽しめる仕様になっている。





価格：315円（税込）
発売：カバヤ食品
発売日：2007年9月11日

1箱にフィギュア1体入り　さらに、兜や手甲などを5種類揃えると「光の鎧」になるオマケパーツがもれなく1つ入っているぞ！

●カバヤ食品　URL：http://www.kabaya.co.jp/

GAME　超戦略重視のWWⅡタクティクス

ゲリー　グリグスビー
ワールドアットウォー 日本語版



価格：8,190円（税込み）
発売元：ズー
発売日：絶賛発売中

第２次世界大戦を舞台に、持てる兵力と用兵術を駆使して戦う大人気のPCゲーム、『ワールドアットウォー』の日本語版がついに登場！　ドイツ軍や大日本帝国軍など自分の好きな軍隊を選択し、全世界38か国制覇を目指して進軍する。補給路の確保や的確な戦術の選択など、機転の早さが試されるウォーゲームだ！

●WWⅡ公式サイト　URL：http://worldatwar.zoo.co.jp/

BOOK　まだ始まってもいねえよ！

野良犬
キックボクサー小林聡の軌跡

男なら誰もが一度は人生の壁にぶつかる。そんなときはぜひとも後楽園ホールに足を運んでほしい。男たちの闘いを目の当たりにすることができ、言葉では表せない"何か"をきっと掴むことができるはずだ。そんな格闘技の聖地をつねに満員にし続けた１人のキックボクサーが先日引退した。男の名は小林聡、通称"野良犬"。権力や資本に媚びることなく頂点を目指すという男の生き様に、格闘技ファンならずとも、きっと憧れを抱くだろう。"人生のバイブル"として、ぜひ手に取ってみてほしい。



価格：1,680円（税込み）
監修：小林聡
発行：エンターブレイン
絶賛発売中

●エンターブレイン　URL：http://www.enterbrain.co.jp/

SOFTWARE　映像フォーマットを自由に変換

MPEG Encoder 8



価格：製品版：7,980円／ダウンロード版：4,980円（ともに税込み）
発売元：AHS　発売日：2007年８月３日予定

『MPEG Encoder 8』は、MPEG2、AVI、WMV、MPEG4など、複数の動画フォーマットを相互変換できるエンコードソフト。対応フォーマットの少ない動画編集ツールやプレーヤーを使う場合でも、このソフトさえあれば安心だ。また、「AVIファイルの修復」といったおもしろい機能も搭載。ダウンロード途中で回線が途切れてしまったあのお宝ファイルもこれで復活できる!?

●AHS　URL：http://www.ah-soft.com/

MOVIE　いま明かされる殺人映画の真実

封印殺人映画



凶行よりも、この凶器そのものに、恐怖を覚えた人も多いだろう。

配給：ムービーアイ
公開：シネセゾン渋谷にて7月7日より絶賛公開中！

70年代末から80年代初頭のアメリカに巻き起こった殺人映画ブーム。当時の熱狂を１冊の本にまとめ、それを映像化したのが、この「封印殺人映画」だ。本作では映画「遊星からの物体X」「ハロウィン」などの監督ジョン・カーペンターを始めとする関係者の証言がふんだんに盛り込まれており、書籍だけでは伝わりきらなかった往年の興奮が、いま再び甦る！

●「封印殺人映画」公式ブログ　URL：http://www.eigahiho.com/blog/

GAMELABO COLUMN

日本一「萌え」にくわしいせんせいが語る

COLUMN

GAMELABO COLUMN

01

おたく神経サナトリウム

アキハバラは解放されたか？

一部では500人以上もの人（オタク）が参加したと報じられた「6・30アキハバラ解放デモ」。オタクの聖地・秋葉原を舞台にオタクが決行したこのデモだが、苦言を呈しているのは、どうやらほかならぬオタク自身のようだ。

6・30 アキハバラ解放デモ

やあ。日本一「萌え」にくわしい精神科医だよ。

また締め切りに遅れてしまって、担当の編集者には迷惑かけどおしのせんせいだが、遅れたかいあっておもしろいイベントの情報を知ることができた。

なんと、おたくのみなさんが聖地・秋葉原でデモを決行したという。mixi内のコミュニティから湧き起こったムーブメントらしい。題して「6・30アキハバラ解放デモ」。ちなみに「コミュニティの説明」にはこうある。

「サウンドデモという合法的なスタイルを利用しては路上で怪しい電波ソングからAKIBA-POPまでを堂々と大音響で垂れ流し、踊りたい奴らは踊りまくって、コスプレしたい奴らはコスプレしまくって、あらゆる少数派が言いたいことを言いまくるカオスな空間の創出によって街を解放してしまうという危険なイベントだ！」

「全てのオタク・萌え・非モテを中心に、コスプレイヤー、メイドさん、ニート、引きこもり、ロリコン、ショタコン、腐女子、腐男子、ゲイ、ビアン、性的マイノリティー、貧乏人、ワーキングプア層　苦学生、よっぱらい、その他諸々の大バカモノと少数者はもはや結集するしかない！そしてボクらの時代をボクら自身が作り上げよう！」。

…なるほど。

うむ。キミたちの気持ちはよくわかった。

しかし、これはイタい。イタいなあ。

…などとゲームラボでも人気のコラムニスト・小田嶋隆せんせいの猿真似は似合わないからやめるとして、このデモは、実行前からいろんなところで賛否両論だったようだ。いや、むしろ批判のほうが多かったか。

主催者の主張は公式サイトにいろいろ書いてあるね。運営しているのは「革命的非モテ同盟」「革命的オタク主義者同盟」「革命的萌え主義者同盟」の「三派系全学連」だとか。彼らは事前にデモの許可申請を出して、万世橋警察署から正式のデモの許可証を受け取って「誰にも怒られることなく」デモする権利を勝ち取った。

お上の公認を受けたデモだと？この軟弱ヘタレどもが！　とか言いたい向きもあるだろうが、これはまあ、しかたない。コミケの運営がいかに偏見との戦いだったかを知った今となっては、警察とモメても得るものなんかひとつもないことはわかっている。怒られないデモ！　じつに香ばしい…いやすばらしい。

もっとも、何かの主張があるデモではないようで、参加者個人がてんでに好き勝手な主張をした模様。「マンガやアニメの表現を規制する法案に反対」「マスコミによるおたく偏見報道を許すな」といったわかりやすいところから、「グリーン車を廃止し、クロスシートを復活させよ」「ヨドバシカメラは新宿に帰れ」「赤ずきんチャチャを再アニメ化せよ」みたいな個人的主張まで、本当になんでもありだったようだ。

バッシング？

せんせいはたまたま、デモのあった直後の7月1日にこのニュースを知って、デモについて触れているブログ記事や「2ちゃんねる」のスレッドをあちこちチェックしてみた。もちろん「YouTube」にも直後から動画がアップされていたからそっちも覗いてみた。

いやあ、驚いたね。

ほぼ100%に近いバッシングなんだもの。2ちゃんとブログって、けっこう意見が分かれることが多いと思っていたんだけど、今回の感想は限りなくいっしょに近い。

「お前ら自身がキモい」「その行動がおたくへの偏見を助長しているって気付け」「こういうバカのせいでまっとうに生きているおたくが迫害される」「おたくは隠れて生きるものだ」「単に目立ちたいだけ？」「なれあいたいだけだろ」「こいつら本物のおたくじゃない」「他人に迷惑をかけるな」「秋葉原はもともと電気街でおたくの街じゃない、おたくのほうがよそものだ」「やる

OTAKU SENSITIVITY SANATORIUM

●声優にタレントを起用するのはディズニーだけにしてほしい。（埼玉県所沢市／物自体）　「009 1」の釈由美子は話題にすらならず、「赤ずきんチャチャ」でリーヤ役を演じたSMAPの香取慎吾は棒読み。同じジャニーズでもせめて近藤真彦ならマッチ棒読みで人気に火がついたかも。

text by 斎藤 環

医学博士。爽風会佐々木病院精神科医長を務める。著書は「ひきこもり文化論」（紀伊國屋書店）、「文脈病」（青土社）「戦闘美少女の精神分析　文庫版」（筑摩書房）、「生き延びるためのラカン」（バジリコ）ほか多数。

なら渋谷とかアウェーでやれ」「解放されるべき、どんな抑圧があるの？」「目的がわからない」「単に騒ぎたいだけだろう」「背後に中核派が絡んでいるらしい」「企業がバックについてる」…

バッシングの理由はいろいろあるようだけど、大きくまとめると、こんな感じになるかな。

いや、そりゃせんせいも思ったよ。「これはイタい」とね。うん、「YOSAKOIソーラン祭り」とかと、どっちがイタいか、たっぷり5分間も考え込んでしまったくらいだ（結論は出なかった）。

そもそもこういう行動は、せんせいの美学とは全然相容れない。もしデモに誘われても、参加したいとは思わない。たとえ今より20歳若かったとしても、そう判断したと思う。じゃあこんなデモ、やるべきじゃなかったのか？　せんせいは彼らを批判したいのか？

じつはね、そうでもないんだ。

デモをする側の論理と、デモを批判する側の論理。この2つをじっくりと比較してみて、せんせいははっきりと、デモをした側の論理に分があると感じた。少なくともこちらのほうが自由で、寛容で、多様性を受け入れている。いっぽう、デモを叩く側のしょくん。あえて言おう。キミたちは不自由で、了見が狭くて、保守的だ。

叩く側の論理を抜き書きしながら、せんせいはぞっとしたね。あまりにも言葉が貧しすぎる。スルー力（笑）ないのですか？　これぞまさしく、「世間」の論理だ。目立ったり、人と違うことをしたりすると、とたんに難癖をつけてくる、あのうっとうしい「世間」のね。キミたち自身が、そういう世間からの視線の被害者じゃなかったのか？

くり返そう。デモはイタいし、見た目はちょっと恥ずかしい。ただね、そんなことを言えば、キミたちにとってはどんな集団行動も、政治的主張も、ウザくてキモいものだろう。でもたったそれだけの理由で、「主張をする自由」まで手放してしまっていいのか？　キモいから出歩くな、行動するなっていう発言こそが、偏見と差別の論理じゃないのか？　デモ主催者が目論んだのは、そういうおたく内部からの抑圧的な視線からの解放だったのかもしれないじゃないか。

なにもせんせいだって、おたくはもっと自己主張しろとか、おたくであることを恥じるなとかお説教したくはないさ。でもね、おたくがひっそり生きることは、権利であって義務じゃない。だから主張するおたくがいてもいいし、そういう存在はむしろ必要なんだ。

それでなくても、おたくを取り巻く状況には、いろいろと懸念も増えはじめている。前回ここで触れたような、表現規制の問題や、著作権法の非親告罪化という大問題も控えている。マスコミの偏向報道だって依然として根強いし、いつまた「ゲーム脳」みたいなトンデモな主張が台頭しないとも限らない。

だからせめて、言いたいことがあるときは黙って言葉を飲み込むのじゃなくて、声を挙げる作法くらいは知っておきたいじゃないか。せんせいはデモには参加しないけれど、集会や紙媒体ではそういう「運動」を続けるつもりだ。つまらないからやめろ、だって？　でも、やるんだよ！（これが言いたかっただけ？）





「6·30アキハバラ解放デモ」の公式サイト（http://akiba630.moemoe.gr.jp/）と「mixi」内の公式コミュニティ（http://mixi.jp/view_community.pl?id=2252007）。mixiのコミュニティだけでも、7月上旬現在じつに323人が参加している。

COLUMN
GAMELABO COLUMN
02

アニメ会が話題のあの人に直撃！

勇気を出してアニメての告白

「もえたん」原画家のPOP氏に会いたい！

いよいよ放送が始まったアニメ「もえたん」。単行本で人気を博したいんくちゃんはアニメ化によってどのように生まれ変わるのか？　原画家のPOP氏とアニメ化において重要な役割を果たしたH氏に突撃だ！

構成／みやじまこ（アニメ会）

●「もえたん」と出会うまで

国井　元々ゲーム会社におられて、そのあと家業に就きながら同人活動をされていたということですが、そこから「俺はこっち（絵を描く）だな」って思った転機というのはあったんですか？

POP　「やっぱり絵のほうをやっていきたい」ということで父の会社をやめて活動してました。

比嘉　その頃ってもう商業誌には作品を出されていたんですか？

POP　ほとんど同人でしたね。

国井　オリジナルものを中心に？

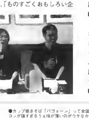
POP　基本的にはオリジナルが好きだったんで、そっちメインであとはアニメのパロディを少々。

比嘉　じゃあ商業デビューとなると・・？

POP　細かい仕事はいくつかあったんですけど、やっぱり「もえたん」なんでしょうね。

国井　最初に企画内容を聞いたときはどうでした？　そのころは「萌え」って言葉も一般的ではなかったとも思うんですけども。

POP　初めてお話を頂いたのはメールで、「ものすごくおもしろい企画があるんですけど、メールじゃなんなんで三才ブックスまで来てもらえませんか？」って（笑）。



比嘉　それ普通スパムメールかと思いますよ！

POP　そう、そんなメールをもらったら、えぇ～っ！　って思うじゃないですか。「ゲームラボ」は知ってましたけど、どんな会社なのかもわからなくて、Googleで調べたら「はじめての3分ハッキング」とか出てくる（笑）。それでも、まだ絵の仕事っていうのはなかったのでお話は聞いてみようと。で、行ったのが運の尽き（笑）。

国井　キャラクターデザインって、最初から決まったイメージみたいなのはあったんですか？

POP　当初からこういう本が作りたいんですっていうのは伺ってて、まぁ、魔法少女っぽいので進めてほしいと。

国井　「魔法少女といえば」…みたいなイメージはありました？

POP　「クリィミーマミ」とか見る機会があってこれを参考にしようかと思いました。

比嘉　「マミ」は教科書です！

POP　やっぱり「パジャマが必要」とか。そういうノリでしたね。ほかに秋葉原的な雰囲気も混ぜてとか…。もともと秋葉原系は好きだったんですけどね。あとはスクール水着が好き。

比嘉　スク水は僕も大好きです！…ちなみに何色が？

POP　やっぱり白かなぁ。まあ、紺でもいいというか、なんでもいいんですけどね（笑）。

今回のゲスト

POP氏



いわずと知れたベストセラー「もえたん」のキャラクターデザインを担当。なお、今回の肖像画を描いたのはアニメ会のひがスィー。

国井　旧スク、新スクとかにこだわりは？

POP　基本は旧なんですけど、新はそれはそれで。

国井　…そうして生まれたキャラが、いよいよアニメになったわけですが。

POP　そうですね、前から「アニメになってくれたらなぁ」とは思ってましたけど、実際そうなると感動しましたねぇ。

比嘉　POPさんの絵って個性的じゃないですか。アニメの絵柄とか気になりませんでした？

POP　そうですねぇ、監督さんにも言われましたけど、鼻がないのはツライと…。

比嘉　鼻ですか！

POP　横顔のときどうしたらいいんだ？　って。「横向いたら出てきます」って答えましたけど（笑）。

ANIMETE NO KOKUHAKU

●カップ焼きそば「バゴォーン」って全国販売ではないの？（岩手県北上市／ゼロ）㊥90年代半ばまでは関東でも発売されてましたが、メンのコシが強すぎるうえ味が薄いのがウケなかったのか、現在では東北・信越の地域限定品。付き物の三陸産わかめスープはおいしいんですけどね。

今回突撃したのはこの２人



国井咲也
メディアクリップ所属のピン芸人。黒ずくめの大男だが心の中はぬいぐるみのくまを愛する「乙女」。アニメ会代表。



沖縄の比嘉
ソーレアリア所属の漫才コンビ「ぽってかすー」のツッコミ。沖縄と東京を往復する生活でも週１の秋葉原散策を欠かさない。

●アニメになった「もえたん」

比嘉　アニメ化するさいに、「いんくの動きはこうしてほしい」みたいな要望ってあったんですか？

POP　そういうのは、スタッフのみなさんの変態具合にお任せします、って（笑）。

国井　「変態具合におまかせ」！　名言ですね（笑）。

POP　細かいところでは、「いんくのへそは横向きです」というくらいかなぁ。

比嘉　へそですか！

国井　へぇ〜。そのへんがPOPさんの萌えポイントなんですか？

POP　うーん、小さい女の子は好きなんですけど、その中でも好きなパーツはたくさんあって、その中に“しわ”が寄るところに萌えポイントがあるというか、体をひねった時に出るような…。へそが好きというのもそういうとこからきてるのかなぁと。ほかにも脇の下とか、ひざの裏のとことか。

比嘉　なるほど。POPさんのキャラの顔はわりと「ぷりん」としてますけど、細部にはこだわりがあるんですね。

POP　自分としては好きでそのように描いているんですけど、そのあたりは「生々しい」って言われましたね（笑）。顔はそっち系なのに体は生々しいって。

国井　シチュエーションみたいなこだわりはあるんですか？　たとえばツンデレみたいなものとか。

POP　好みのタイプってわけではないんですが、ボーイッシュな女の子が好きですね。あとはショートカットとか、水色に弱かったり…。それで元気な感じ・思わず木に登っちゃうような子だと、かなり点数高いですね（笑）。

国井　ほう。絵柄とはちょっと違った感じですね。

POP　そうですね。そういう子をいつか描ければいいなと。ただ、なかなかメインになりにくいタイプですけど。

国井　少女漫画だったら主人公でいけそうですよ。

●スタッフから見た「もえたん」

国井　ここからはHさんにもお話を伺いたいんですが、原作を読んだときに、これだけは外せない、といういんくちゃんのポイントというのはありましたか？

H　「もどかしさ」ですね。

国井　おぉ、いいフレーズが出ましたね！

H　ラブコメなので、「好きな人にどんなアプローチをするのか」という女の子の心の動きが見ている人も気になるポイントなのかなと。まわりの人と触れていくことによって自分のことがだんだんわかってくるようになって、それがいんくのかわいさにつながればいいかなと思ってます。

国井　マンガと違って、「参考書」が原作というのは珍しいですよね。あと原作ファンはオタクネタにも期待していると思うんですが。

H　まあ英語は外せないということで、いんくとナオが家で勉強をするところで、毎回オタク的な英語ネタは入れていく感じです。この部分が原作と同じだとおもしろくないので、新しいのにしてます。

比嘉　あの〜、いんくちゃんのスク水シーンはあるんでしょうか？

H　スク水に限らずそういうカットはたくさん入れてます。見ている人が期待している以上に盛り込んでます。たぶんみなさんの想像を超えていると思いますよ。

国井　ほかに注目してほしいポイントはありますか？

H　男が理想とする女の子の心じゃなくて、女の子から見て自然な心理を出したいなと。あと、この場では言いませんけど、アニメを見終えたときにハマってくれる自信のあるキャラも用意してます。

比嘉　期待できますね！

●恒例の告白タイム！

国井　最後に、POPさんにお願いがあるんですが……。

POP　はいはい。

国井　われわれが芸人としていまいちブレイクできないのは「萌え」が足りないからなのでないかと。そこで萌えの伝道師POPさんに、我々を萌えキャラ化したイラストを描いてもらいたいんです！

比嘉　お願いします！

POP　。できねえよ！

国井＆比嘉　ぎょえ〜！

※萌えキャラ化を断られたので　逆に同人作家、ひがスィー（＝比嘉）がPOP氏のイラストを描いて差し上げました！

●「ちゅ〜かな雀士 てんほー牌娘」はよくDSで出せたなぁ。（静岡県浜松市／涼宮ハルヒの明日）㊤DS版「Remix」も　PS２版と同じくCEROレーティングを15歳以上としたので許可が下りたのかも。ペン先や指先で女の子のカラダをまさぐるほうがよりエロい気もするんですけどね。

それでも明日も読み続ける

マンガなんてただの過ちだ

パンプキン・シザーズ ― たくましい身体に女々しいこころ

主人公のヒロイン化はもはや珍しくなくなり、「男らしい」身体を持ちながら「女々しい」心を備えたヒロインが、少年マンガに登場するまでになった。はたしてこうした"ヒロイン"の登場は、誰の要請によるものなのだろうか?

やおいの読みとヒロインの相対性

前回から引き続き「少年主人公のヒロイン化」について語るわけだが、この問題は思ったよりも広がりがある。

「週刊少年ジャンプ」において女性読者がすでに過半数を超えている、といった現象がある。たとえばこれなどは「ヒロイン化」の原因なのでは? と考えたくなる。女性読者の「読み」には当然、男子を性的な欲望の対象として捉える視線が入ってくる。そこで仮に「性的な欲望の対象であること」を「女性性」と規定してしまえば、少年マンガを女性が読むようになったから、少年主人公たちが「ヒロイン化」したとするのは自然なことに思える。

もちろんそれは無関係ではない。けれど女性の描き手による「少年マンガ」、しかも主な読者層が少女たちである一群のマンガ(雑誌でいえば「Zero-Sum」や「Gファンタジー」あたり)や、もっとBL寄りのものを見ればわかるように、そこに描かれた少年たちがみな「ヒロイン」と言えるかといえば、そうではない。

やおいの「受け/攻め」を考えればすぐにわかるように、ひとつの作品内に複数の登場人物がいれば、そのなかで「ヒロイン」の位置は相対的に決定される。だから女性読者の「影響」を指摘するのであれば、登場人物の誰を「受け」とするか、誰を「ヒロイン」として見い出しうるかという「読み」の鋭敏さを、男性読者(ことに、オタクの読者たち)が身につけてきたことのほうが適切だろう。

要は「ヒロイン化」と言うにしても、そこには複数のレヴェルがあり、それをいっしょくたにしてはいけないということだ。

まず単純ャラ図像のレヴェル。次に物語中でどういう役割を担わされているかというレヴェル。それから作中のキャラクターの性格づけのレヴェルである。最後のものは、彼/彼女に感情移入をする読者の主体や人格の分析と密接に繋がってくる。

と、前置きが長くなってしまったが、「パンプキン・シザーズ」である。このマンガの主人公、ランデル・オーランド伍長こそ、「ヒロイン化」を語るにふさわしいタイトルだと思う。同作は架空の「帝国」を舞台にした"ファンタジー"だが、剣と魔法の世界ではなく、19世紀後半から20世紀前半のヨーロッパを模したような世界観を用い、帝国の大戦後の混乱のなか、主人公たちの活躍を描いている。



マルヴィン少尉(左)をかばうオーランド伍長(右)。(岩永亮太郎「パンプキン・シザーズ」/講談社/2005/4巻83ページより)

ここで着目すべきは2点ある。1つめは、主人公・オーランド伍長の特殊な戦闘能力の描かれかた。そして2つめは、彼の上官であるアリス・マルヴィン少尉との関係性の描かれかたである。また背景的な要素として、彼らが軍隊という、国民国家を基盤とした近代的な組織に属し、大戦後の復興のなか、混乱に乗じて私腹を肥やす者や、民衆の貧困につけこんだ陰謀に立ち向かっていることも強調しておこう。ただ悪い敵を倒せばハッピーという、単純にヒロイックな図式はここにはない。

見てもらえばわかるとおり、オーランド伍長は、顔に大きな傷跡のある巨漢である。しかし見た目から受けるイメージとは違い、優しく、温厚で戦いを好まない。だが彼は大戦中にある秘密特殊部隊に属しており、腰につけたランタンに灯をともすと一変し、いっさいの恐怖や痛みを感じず敵に向かって突進する狂戦士と化す。ときには折れた脚でそのまま歩くほどであり、敵がそんな彼の姿を見て恐怖するさまがくり返し描かれる。

もう一方の主人公、アリス・マルヴィン少尉は、実働部隊「パンプキン・シザーズ」の隊長。つま

text by 伊藤 剛

マンガ評論家、鉱物愛好家。武蔵野美術大学芸術文化学科などで講師を務め、表現論からマンガを見据えた語り口で支持を受けている。著書は「テヅカ イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ」(NTT出版) など。

りオーランド伍長の上司であり、彼は尊敬と信頼を寄せている。また貴族の皇女であるマルヴィン少尉は、凛とした気高さと、ときに現実と遊離すらする理想や正義感の持ち主だ。剣の使い手でもあり、強く、まっすぐな存在である。

「一部ファンからは「本当のヒロインは少尉ではなく伍長」とまで言われている」と「Wikipedia」に記される程度には、オーランド伍長の「ヒロイン化」は認識されている。この２人の物語上の役割は、旧来的なジェンダー・ロールからすれば逆転している。ここでオーランド伍長を「ヒロイン」と見ることができるのは、たんに「性格や表情仕草に屈強な男性らしからぬ愛嬌がある為」(Wikipediaより) ばかりではない。むしろ、彼が自身の存在について悩み、気高く、強い異性（マルヴィン少尉）に尽くし、自分の内面をわかってほしいと願いつつ、しかしそれを明らかにしないけなげさや、いじらしさのほうにある。それは、あたかも古い時代の少女マンガの「ヒロイン」のようなのだ。

たくましい身体に女々しいこころ

なるほど彼はたくましい。だが心は女々しく、乙女ちっくなのだ。そこに私は、オタク男性主体の姿を見る。強くなければ彼女を守れない、だが「強い男」である自分は暴力的で、忌まわしいというアンビヴァレントを、である。たとえは狂戦士化したオーランド伍長はたいがい重傷を負い、入院するのだが、必ず彼のペニスが大きすぎて尿瓶に入らないというコメディが挿入される。そんな細部にも、過剰な“男性性”がそのまま「不能であること」を意味するという修辞を見てしまう。

批評家的な深読みに過ぎると誹られるかもしれない。だが、物語をとおして、彼が自分の巨体や自身が暴力的であることを嫌悪しているという解釈は許されると思う。たぶん彼は自分の姿を「キモい」と思っているに違いない。また彼がかつて所属していた秘密特殊部隊は、「命を無視された兵隊（ゲシュペンスト・イェーガー）」と呼ばれてはいなかったか。見捨てられた存在、祝福されない存在というイメージを、彼はまとっている。

ここまで言えば、我らが愛しきオーランド伍長が、オタク男性主体の似姿ということは理解されるだろうか。そう、ぼくは君を知っている。まっすぐで、とても優しいがために自分のことを嫌い、自分をいじめてばかりいる君のことを。白馬の皇女さまを待ち続け、そのじつ、気づかぬままに彼女の手を幾度も振り払ってきた君のことを。

「強い父となれ」というロールモデルが社会的な効力を失って、すでに30年が経つ。ハンティングするかのように女性を求め、隷属させることは倫理的に許されなくなった。同時にそれは「男の子」が「男らしさ」を身につけること自体を退けることへと繋がった。オタク男性とは、そのなかで少女キャラへの同一化をくり返しながら「女々しいこころ」を育ててきたのではないか。しかし「男らしさ」という規範は、形骸化しながらもしつこく残る。そのため、自らの「女々しさ」を直視することは避けられてきた。そして、いよいよその抑圧がなくなってきたのが、00年代という時代なのではないか。

もはや可愛いショタキャラでも何でもない、ガチムチの巨漢オーランド伍長が「ヒロイン」として登場したことは、それを告げるものだと思う。少しずつ成長する彼の姿は、女々しくてもいいんだ、強さや、気高さは、「男らしさ」と関係なく身につけることはできるのだ、と、語っているようだ。

と、ここまで書いたところで、「格闘家は女々しい奴が９割」（東邦出版）という新刊の存在を知った。著者は「格闘技界のドン」とも言われる真樹日佐夫。梶原一騎の実弟である。帯には「なぜ、これほど乙女チックなのか!?」とある。人々の感想をみると、“あの”真樹日佐夫だから出版できた本だという。「たくましい身体に女々しい心」というのは、じつはみんな薄々わかっていて、しかし公言できないことだったのか？

いい時代になったと心から思う。

●「WiFi」を「ウィーフィ」と読んでた。（岐阜県関市／ターボトロンブV）㊤海外では実際「ウィーフィ」と発音することもあるそうです。ただし「海外では…」といちいち説明するとウザったがられて刺されるかもしれないので、腹に新聞紙を巻き付けてからうんちくを垂れましょう。

COLUMN
GAMELABO COLUMN
04

ブログで見つけた気になる食べ物

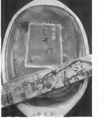
ソウルフード・ドットコム

B-1王者を喰らう

「ソースがキモ」という多数派の見解を、みごとに覆してくれそうなやきそばを食した。B級グルメイベントから一躍、全国区へと名乗りを上げた一品に仕込まれている、知恵と工夫のスパイスとは？

「B-1グランプリ」なるイベントをご存じだろうか。これは、全国のB級グルメが一堂に会して王座を競い合うという年に一度の祭典で、この第2回大会が、6月2日、3日の2日間にわたって静岡で行なわれた。その結果、グランプリには、静岡県富士宮市の「富士宮やきそば」が選ばれたのである。ちなみに、この前年に行なわれた第1回大会で優勝したのも、この富士宮やきそばだった。そう、富士宮やきそばは、なんと2連覇しているのである。スゴイのである。

これは食べてみなければなるまい。猛烈にそう思い、都内で食べられるところを探したら、あった。ありました！　しかも、地元の人が「これは本物！」と太鼓判を押している店である。



写真は「がんそ」の富士宮やきそば（450円）。お店は東急東横線学芸大学駅の改札を出て左。西口商店街に沿って歩けばすぐに見つかりますよ。

さっそく行ってみた。そこは、学芸大学駅から歩いて3分ほどの場所にある「がんそ」というテイクアウト専門店だ。さっそく富士宮やきそばを買い、近所の公園で食べてみた。

ズルズルズル。ムムム！

本音を言うと、やきそばなんかどれもそんなに変わらないと思っていたのだが、一口食べただけで違いがわかった。モッチリなのだ。普通のやきそばは麺がモソモソって感じだが、富士宮やきそばはその倍くらい噛みごたえがある。あと、ソースだけでなく魚の出汁粉もかかっていて、風味がいい。ふむ。旨い。旨いです。

ただ、このやきそばの、どの辺が「静岡」で「富士宮」なのかさっぱりわからないので、そのあたりの事情を富士宮やきそば学会なるところに聞いてみた。

まずなぜあんなにモッチリしているのか。

「普通のやきそばの麺は、蒸したあとに茹でるんですが、富士宮の麺は、蒸したあとに湯通しせず油でコーティングするから水分が少ない。だからコシがあるんです」

なんでも、富士宮にある製麺所の会長さんが、台湾で食べたビーフンのような食感の麺を作りたいと思って考案したのだという。そしてこの麺が人気になり、富士宮市にある3軒の製麺所は、どこもこのモッチリ麺を使っているのだそう。だから、富士宮市には200軒ほどのやきそば屋があるのだが、どこで食べてもモッチリモッチリ。

text by 岡部敬史

編集者兼ライター。「別冊宝島」編集部を経てフリーに。ブログに関する執筆活動を精力的に行い、ブログ評論家としても名高い。著書は「Web2.0殺人事件」（イーストプレス）、「ブログ進化論―なぜ人は日記を晒すのか」（講談社）。

あと、B-1グランプリのホームページに「2000年まで門外不出だった」と書いてあった。門外不出とは、これ如何に？

「それは富士宮の人が、このやきそばを特別なものだと知らなかったからですね（笑）。ただ、東京に出た人などが「富士宮のやきそばって変わってるよね」って言い出して、じゃあ町興しに使ってみようということで、2000年からほかの地方に向けてPRし始めたわけです」

つまり門外不出というよりも、あまりにも当たり前の食べ物過ぎて、その特別さに誰も気づかなかったというわけだ。いい言葉だ、これ。「当たり前過ぎて、その特別さに誰も気づかない」というのを、ソウルフード界の金言にすることに決めましょう。はい。あ、ちなみに富士宮やきそばブームに乗ってカップやきそばも出ていたので食べてみたけど、これもモッチリしてました。モチモチ。

●ソウルフー度

富士宮やきそば・★★★★★

SOUL FOOD COM

●裁判員制度ってなんかイヤだなぁ～。（長野県諏訪市／粘膩獣）　※裁判員は成人した市民から無作為に選任されるので　生き別れた兄と妹が再会するというドラマチックなシーンも期待できるものの　取り扱うのは殺人など重大事件のみ。血なまぐささがプンプンする制度ですねぇ。

COLUMN
GAMELABO COLUMN
05

電脳世界を辛口コラムニストがマターリと斬る

オダジマかく語りき

当て逃げ動画公開はエロ本立ち読み規制の前触れに過ぎない……かも!?

車を当て逃げされた被害者が、あまりにも遅い警察の対応に業を煮やし、当て逃げされたさいの動画をネットで公開する、なんて騒動が起きた。たしかに当て逃げは悪いが、何でもかんでも動画公開されたら、ヤバくないか？

text by 小田嶋隆

1956年東京　赤羽生まれ。早大卒。半年のサラリーマン生活を経てライターに転向。「YomiuriWeekly」など各誌で連載中。「人はなぜ学歴にこだわるのか」など著書多数。最新作は「サッカーの上の雲」(駒草出版)。

当て逃げ動画は、あれは、ものの見事な当て逃げの動画だった。最初、どこのサイトから誘引されて見たのかは忘れたが、とにかく、かなり早い段階で私はそれを見て、見た瞬間に確信した。「ああ、これは最終的なところまで行くな」と。その、「最終的なところ」が、「当て逃げ犯の逮捕」なのか、「動画公開人の検挙」なのか、あるいは、「YouTubeの一時閉鎖」なのか、その時点ではっきりとした予断を抱いたわけではないが、それでも、何か後戻りのできない動きがこの後に控えているということは、感じとれたのである。

いや、当て逃げをした車の所有者が判明したことは、それはそれで良かったのだろうし、「車を貸した」&「誰に貸したかは言えない」と証言したその彼が、勤め先をクビになったのはある意味、自業自得であるのだろう。

でも、ちょっとイヤな感じがしたのだな。うん、もし、オレが……と、ちょっと思ったからね。

匿名の群衆であるオレのひとりとして、私は、ふだん、あんまり道徳的な人間ではない。真夜中の歩行者信号は見ないことにしているし、商店街で買い物をするときには、駐輪禁止の立て札から3メートル離れた場所に駐輪する（だって、商店街に駐輪しないで買い物をするためには、50メートルも離れた駅前駐輪場に駐めるか、でなければ、自転車ごと商店に突っ込むしかないわけだが、どっちもオレはイヤだからね）ことにしている。うん、わかってるってば条例違反だよな。でも、誰も見てないんだから。

もし誰かが見てたら？　どうするんだろう。もしオレが、テレビにしょっちゅう出ている有名人か何かで、町を歩くたびにおばさんたちに指さされるんだとしたら、うっかり空き缶も蹴飛ばせなくなる。そういうのはごめんだな。

もちろん、当て逃げやひき逃げなんてもってのほかだ。でも、違法駐輪や飲み残しペットボトルの路上放置ぐらいのことは、あるいはタイミング次第では、オレだって十分にやりかねないことだ。しかし、こういうことをYouTubeで全世界に公開されたら、オレの立場はどうなるだろう？

いや、駐輪ぐらいのことなら「運が悪かったですねオダジマさん」ぐらいなところで、じきにほとぼりがさめてくれるだろう。でも、たとえばの話、トチ狂った本屋のオヤジみたいなものが、万引き高校生の頻発に業を煮やして、「みなさん、この高校生が万引き犯です」みたいな店頭防犯ビデオ画像を、YouTubeで流したとして、だ。その万引き高校生の横に、偶然、エロ本を立ち読みしているオレが映っていたりしたら、これは、地味ではあっても、けっこう被害としてはデカいんじゃないかと思うんだが、どうだろう？

「へー、オダジマって、ああ見えて、あっちのほうが趣味だったんだ」「うん。哀れだな。ある意味」なんて、そういう会話が2ちゃんねるで流れるぐらいのことは、まあ我慢できるが、近所のおばさんたちの目に触れたりすると思うと、あたしは近所を歩けません。

「ようつべ見ましたよ」

なんて声をかけてくる近所の奥さんというのは、現状では考えにくいものの、それでも、3年も経てば、世の中どう転がっているかわからない。PTAの主要な議題がニコニコ動画にアップされた校長の不倫動画だったりするということは十分に考えられる。

というわけで、自分以外の人間のプライバシーにかかわる画像なり動画を公開する場合は、極力慎重に判断するように心がけよう。ついでに「Winny」用のパソコンと、私的エロ画像保管用のパソコンは、別に用意するように。2台用意できないなら、『Winny』は断念。それが大人ってものだ。

当て逃げは、当然自己責任で。エロ本の立ち読みも。うん。いやな世の中だ。

ODAJIMA KAKU KATARIKI

●「ヒーマニ」キャラがフィギュア化!!（大阪府松原市／シャーシャー牛乳）　■関西弁がほほえましい「梅梅影業」が8分の1フィギュアになりますね。注文数が2 500を超えたら商品化とのことなのでもともと損をしない設定なのでしょうけど、4 935円（税込み）は格安。もち買います!!

容赦無用のマウントパンチ

COLUMN

GAMELABO COLUMN ::06

ゲーム業界観察“ガチ”日記

ソニー、またまたお騒がせ

景気のいい話題を次々と任天堂に持っていかれ、ついには株式の時価総額まで追い抜かれたソニー。そろそろ闘争心に火が付くか？　と思いきや、火を付けた先は、かの大聖堂って…笑えないんですけど。

1位　ソニーがまたしても…。
教会を無断利用で謝罪

ヘタなゲームよりも楽しみがいがある…と注目の集まるソニーのおもしろ行動　今度は英国国教会にゴメンナサイ！　イギリスの国会質疑に取り上げられて、ブレア首相の引退前の花道を飾るなんて、どこかのヒゲ親父ジャンプゲーでは絶対にあずかることのできない栄誉ですよ。

台風の眼である「RESISTANCE（レジスタンス）」は、50数年前のイギリスの歴史を「もしも異星人が侵略してきたら？」という「if」でいじった歴史改変ファンタジー。我らがソニーのPS3を買った強者どもが銃を取り、1951年のロンドンなどを魔の手から守ってあげる正当防衛ゲームなのだ。いーじゃん、ちょっと教会の中を破壊しながら血まみれにしたって。こちら日本でも、しょっちゅう鎌○の大仏が怪獣を殴り殺したりしてるけど、別にお寺はクレーム付けたりしませんよ。

とはいえ、キリスト教のお坊さんたちがカンカンになるのもごもっとも。現実にマンチェスターは銃犯罪に悩める街であり、でもって大聖堂はその被害者の支援拠点となっていて追悼式典も行われている場所。そこに重火器を持ち込んでドンパチパーティをやらかすなんて、ソニーもTPOっていうか空気を読まなきゃね。で、教会側は大聖堂の映像を無断かつ不適切に使用したことへの謝罪、ゲームソフトの販売停止または問題の場面の削除、それに売り上げの一部の「献金」…って賠償まで要求？　結局のところ、ケリを付けるのはマネーなのね、オノカネー。

今回の件については、いかにもソニーの対応のグダグダノぶりが目に余る。第一、なんたら大聖堂とか特定されない「教会」だったら、スクエニの『FFⅦAC』でもティファが戦闘の舞台にしてるっての。へえ　大聖堂じゃない教会だったら血が流れたってオノケーなんですか、マンチェスターの人たちって。

そりゃそうだろう（おいおい）。『レジェンド・オブ・メキシコ』でもバンデラスが教会で祈りを捧げてから銃殺しまくっていたけど、クレーム騒ぎはとんと聞かない。「“うち”じゃなきゃ知ったこっちゃない」とは、無責任というよりもオトナの対応。わざわざ敏感な“うち”の尻尾を踏みに行くバカがどこにいる？

そもそも、ソニーはいったい何のために自前の（教会で銃をさんざん撃ってそうな）映画会社を持ってるんだろう。ヘノムとか砂男を倒すついでに、クモ男に「ゴジラやキングコングだって歴史的建造物を壊す」と答えた広報をやっつけてもらってはどう？

2位　「THE iDOLM@STER」のDL販売が1億円を突破！

『トラスティヘル』なんて生っちょろいゲームのことはそっちのけで、バンナム副社長の鵜之澤伸氏が鼻息も荒くご満悦。売り上げが1億円を超えたと。すごいよね。

すごいといえは最近のYouTubeやニコニコ動画。『アイマス』関係の動画ブームがスンゴイことになってる。登場アイドルの双海亜美・真美の舌っ足らずっぷりに萌えた幼女好きユーザーたちが動画サイトに殺到し、アクセス数は100万を突破。しかも、売れてるダウンロードアイテムも制服やエクササイズウェア、ぶっちゃけブルマ。これら「EXTEND衣装」は一着につき1,000MSポイント＝約1,500円。で、1億円＝およそ1,500円×6万7,000着でしょ。『アイマス』のソフト本体は約5万本売れたというから、1人当たり1 3着買えば余裕じゃよ。そんで鵜之澤伸氏といえば、PS2の『機動戦士ガンダム　一年戦争』の発表会で「国内だけで100万本以上を目指します」と高らかに宣言し　最後に「ミリオン！　ミリオン！　ミリオン！」と連発して締めくくり、販売店にミリオン級の在庫を抱えさせちゃったお方。もうガノタなんて古いのよ、このロリコンぢからこそ新しいビジネスモデルなのさっ！

3位　「マンハント2」
残虐すぎて発売を一時凍結

まいど『GTA』シリーズでデカいことをしでかすRockstarGames社のソフトが、ついに発禁！　ええっ、実体のないバーチャル連中

GAME GYOKAI KANSATSU "GACHI" NIKKI

●コンビニのATMでお金を下ろすと二千円札が大量に出てくる　。（埼玉県狭山市／お茶畑）　※二千円札裏面に印刷された源氏物語絵巻は第38帖「鈴虫二」なのですが　詞書はどうしたわけか「鈴虫一」からのもの。この間違いに気づいた日銀が　便利なコンビニに大量に撒いたとか。

text by バスタ台東

NDSの「ゼルダ」を遊んでいて「青沼はん！　なんちゅうもんを遊ばせてくれたんや…」と2Dマップのうま味に唸る妊婦系ジャーナリスト。当然「これに比べてWii版は…」と続くんだけど。あ、あっちも青沼はんか。

の殺され方がやばいからって、Wiiリモコンで斬ったり、突いたり、首をワイヤーでちょんぱする素朴な楽しみが奪われるなんて…・。

ってゆーか、PS2用はともかくとして、任天堂がWii版「マンハント2」の発売を認めていたことにオドロキ。だって前作のは「うしろから頭にビニール袋をかぶせて窒息死」が基本テクのスニーキング暗殺ゲームですヨ？　NOA（任天堂アメリカ）は「『マンハント2』は任天堂が開発しているわけでも発売するわけでもない。Wiiにはペアレンタルコントロール（親が子供に特定のゲームを遊べなくするよう制限できる機能）も内蔵されているし」とコメントしていたけど、Wiiをガキ向けハードと思われるのが嫌みたいね。

でも　今回はイギリスでも発禁処分、アメリカでもゲームソフトの格付け機関・ESRBがAO（成人向け）と判断した。任天堂もソニーもAO指定されたゲームは動作を禁止しているため、事実上の発売中止!?　表現を手直しして発売されるかも、とのことだけど・・やっぱりWiiリモコンで首を絞めたいよね（ファ○通風）。

4位　「PS3事業は死に物狂い」とソニー中鉢社長

ソニー全社が不振に苦しむ中で利益を稼ぎ出していた“優等生”から一転、前期の営業損失が2,323億円に達する体たらくのゲーム事業。そんな“お荷物”が「死に物狂い」になる程度で一発逆転できれば安いものだけど、前にも「デジタルカメラのシェア回復策は何か」って聞かれたとき、当時の副社長は「しゃかりきになれば、必ず勝てる」とか精神論をぶってたんだよね。まー速攻で反撃につながりそうな値下げについて、中鉢社長が「うかつに言える状況になく、コメントしかねる」と言いながら、『みんゴル5』を同梱したPLAYSTATION3 ビギナーズパック（実質値下げ）を発表。こんなにバレないようにコソーリしてるってのに、ストリンガー会長が「検討している」「クリスマスまでには」と、うしろからケリを入れてるのは新しいコントなのか。

5位　任天堂、WiiWareを発表

一度は『マンハント2』の発売さえ許されたんだから、いまならバーチャルコンソール用に「SM調教師 瞳」の新作を出すぐらい楽勝すぎてアクビが出ると思いますがいかがでしょう？　ようやく実現した二大ヒーローの共演作『マリオ＆ソニック in 北京オリンピック（仮）』（なぜスポーツゲーム？）に、『SOMARI』をぶつけて目を覚まさせてやるとかさ。

今月のゲーム業界NEWSハイライト

1 ソニーがまたしても… 教会を無断利用で謝罪

英国国教会は　PS3用ソフト「RESISTANCE（レジスタンス）」において　無許可で英国マンチェスター大聖堂を描写したソニーに対し　謝罪を求める声明を発表。同時に　教会の歴史的背景に触れながら建物内で過激なアクションを繰り広げる同ゲームの内容を痛烈に批判した。なお　ソニー側は指摘後すぐ　書簡を送付したうえで謝罪した模様。

2 「THE IDOLM@STER」のDL販売が1億円を突破！

アイドル育成SLG「THE IDOLM@STER」のプレイヤーを対象とした　ダウンロードコンテンツの売り上げが1億円を突破。バンダイナムコが提供するこのサービスでは　ゲーム内のアイドルに着せるためのさまざまな衣装やアクセサリが入手できる。

3 「マンハント2」残虐すぎて発売を一時凍結

その内容の過激さから　イギリスで発売禁止扱いとなった「マンハント2」。アメリカでは今月10日にリリースされる予定だったが　発売直前にレーティング委員会から「成人指定」を受けたことで　発行元のTake Two Interactive Software（RockstarGamesの親会社）は販売を一時見合わせると発表した。

4 「PS3事業は死に物狂い」とソニー中鉢社長

ソニーの中鉢社長が産経新聞のインタビューで　前代未聞の大赤字を出したゲーム部門（SCE）について言及。来期はグループ一体となって黒字化を目指すことを明言した。

5 任天堂、Wii用ゲーム開発サービスWiiWareを発表

任天堂は6月27日　Wiiのゲーム開発環境「WiiWare」を新たなダウンロードコンテンツとして　ショップチャンネルで取り扱うことを発表した。なお「WiiWare」を利用して開発したゲームは　オンラインを介して自由に販売（購入）することが可能なようだ。サービスの開始は　2008年初旬を予定。

6 平井一夫SCE社長「年度内に200タイトルを目指す」

SCEの平井社長が先日読売新聞のインタビューに応じ　今後はサードパーティとの連携を強化し　PS3用ソフトのタイトル数を増やしていくと発言。目標は年度内に200作品とのこと

7 任天堂株、ソニー株の時価総額を超える

NDSやWiiの売り上げ好調により　今年に入ってから上場来高値を更新し続けている任天堂株が　6月25日　ついにソニー株の時価総額を上回った。

8 「魔界塔士Sa・Ga」が携帯アプリで登場

旧スクウェアがゲームボーイ向けとして　1989年に発売した「魔界塔士Sa・Ga」。このミリオンセラータイトルが　7月2日からNTTドコモFOMAシリーズ用アプリとなって登場。

9 カプコンがふたたび2D格ゲーをリリース!?

カプコンが同社公式サイトにて　3年ぶりのオリジナル2D格闘ゲームをリリースすることを告知。詳細は追って発表されるとのこと。

10 Xbox360エリート日本での発売日が決定

今年4月にアメリカで先行発売されていたXbox360エリートがついに日本に上陸。120GバイトのHDDやHDMI端子を標準搭載したこの機種は　10月11日から価格47,800円（税込み）で発売される予定。

GAME GYOKAI KANSATSU GACHI NIKKI

●共産党の広報ポスターにハルヒが出てるらしい。（高知県安芸市／馬娘）　㊙ネット上に何種類か出回っているアレはすべてどっかのだれかが作ったネタ画像。ただしネトウヨに対抗するには妙案だと思うので　参院選までに綱領が「団長」から「書記長」に書き書わることを期待します。

明日なき18禁PCゲームの彼方へ

COLUMN

GAMELABO COLUMN 07

さよなら、エロゲー業界

エロゲー雑誌の冬の時代

売り上げナンバーワンを誇るエロゲー雑誌「テックジャイアン」(エンターブレイン)は相変わらず好調である。「BugBug」(サン出版)もしばらくは安泰であろう。しかし、そのほかのエロゲー雑誌の売れ行きがぱっとしない。

エロゲー雑誌の厳しい現状

一部を除いてエロゲー雑誌に元気がない。現在の各誌の状況は以下のとおりである。

・攻略記事で知られた老舗エロゲー雑誌「PCエンジェル」(オデッセウス出版)は先日版元が替わって引っ越したばかりだが、近々にまた版元が替わるらしい。また、ページ数が同じであるにもかかわらず、8月号から定価が上がった。

・カタログ誌の「パソコンパラダイス」(ピースサイテック)は昨年版元が身売りし、しかも最近になって編集プロダクションがまるまる株式会社フォリオ(『萌えろダウンヒルナイト』などの発売元)に移籍した。

・陵辱系タイトルの特集を得意とする「メガストア」(コアマガジン)は、最近は添付DVD-ROMにゲームを丸々収録しているところ以外に見るところはあまりない。どちらかというと増刊の声優特集誌「V-type」のほうが編集部の力が入っていておもしろい。

・業界紙「PC-News」は、3月に運営会社のピークスが倒産し、母体が印刷会社に変更「PCPress」として、スタッフ2名で復刊したはかりである。しかし、相変わらずメーカー広告頼みの紙面構成であるため、今後の存続に不安を抱いているメーカーは多い。

そのほかにも中堅どころの「電撃HIME」(メディアワークス)や「PUSH!!」(晋遊舎)はリニューアル予定であると聞く。雑誌のリニューアルは休刊の危険信号と一般的に言われている(「コンプティーク」のようにリニューアルでブレイクした例もあるが)。

ここに挙げた例を鑑みると、多くのエロゲー雑誌がやはい状態に追い込まれている印象を受ける。もちろん雑誌側もこのような状況を黙って見ているだけではない。付録のフィギュアを用意したり、Webと連携するなど、それなりに手を打っている。

雑誌に限らず、売り上げが芳しくない場合にはコストカットを行うのが経営の常。編集部員を減らして3、4名で雑誌を作っている編集部も多い。人員削減の影響はエロゲー雑誌の企画力低下として現れている。

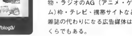
雑誌以外の印刷物も似たような状況だ。エロゲー原画集の売れ行きは平均的に落ち込んでおり、刊行点数も減少傾向。原画集化の企画をメーカーに持っていくと、以前と比べて簡単に権利が取れるようになった(原画集系の定期刊行物であるエンターブレインの「マジキュー」は6月発売の40号が最終号となった)。

エロゲーメーカーの新しい広告展開

エロゲー雑誌は今後、どうなってしまうのであろうか。書店数はここ2、3年で15%ほど減少し、エロゲーの売り上げも落ち込んでいる。このままでは業界が奇跡的に景気回復でもしない限り、最終的には総合誌と特集専門誌とカタログ誌の3誌ほどしか残らないだろう。

エロゲー雑誌が滅ければ、エロゲーメーカーにも影響がありそうだが、じつはメーカーはそれほど困らない。メーカーにとって広告媒体である雑誌は、正直なところ3誌もあれば十分。Web・店頭配布物・ラジオのAG(アニメ・ゲーム)枠・テレビ、携帯サイトなど、雑誌の代わりになる広告媒体はいくらでもある。

かつて存在した「P-mate」という雑誌は毎日新聞社系のMCプレスから宙出版へ移籍し休刊になった。アキバ初心者の必須ガイドと言われているフリーペーパー「A-Station」は「P-mate」の元スタッフが起ち上げたものである。雑誌がなくなっても、その経験を他の媒体で生かしているケースもある(最近はA3見開き1枚というやや寂しいものになっているが)。



■A-Station
http://a-station.moover.jp/blog3/

●「メイト 冥土」って萌え系ホラー映画ですか?(埼玉県飯能市/黄色フィ ト ⑳たしかにフィリピン人少女がメイトさんという設定には萌えますし地獄の門が開くあたりはホラーですね。ちなみに主演のアレッサンドラ・フ ァ ロ ンは「HUBOG」という映画で犯されまくっています。

text by DAE-HYON

某弱小エロゲメーカーのプロデューサー。ヒット作は出していないものの、交友関係の広さと18禁ゲームに対する愛情だけは、自称"業界でもトップクラス"。エロゲー業界の現在に抱く危機感は人一倍強い。

最近のメーカーのWebサイトは非常に充実しており、Web専任者を3人も用意しているメーカーすらある。自社製品の情報を載せて放置しておくだけではなく、デイリーで更新してネットラジオや携帯サイトと連動させるなど、かなり力を注いでいるところも多い。

Web以外では、Xuseが店頭で配布した『聖なるかな』の100ページにわたる解説本のように、販促物の範疇に納まらないくらい豪華な冊子を用意するメーカーも目に留まる。

通常の広告ではなく、アニメ番組として原作のエロゲーを世に知らしめるケースも増えてきた。今年放映されるアニメのうち、じつに14%がエロゲーを原作としている作品だ。なかには目を覆いたくなるような出来のアニメもあるが、『君が主で執事が俺で（きみある）』のアニメは、ゲームのシナリオライターがみずから台本を書くという気合いの入りよう。そこからは「アニメファンドの穴埋めコンテンツにはならないぞ」という強い意志が感じられる。このようにきっちりと作りこんだアニメならば、視聴者を新規ユーザーとしてエロゲーに呼び寄せる起爆材になれるかもしれない。

ラジオのAG枠に番組を持つエロゲー会社もある。「せいやん・YURIAの美少女ゲームは嫌い」は元ねこねこそふとの代表が出資しDJを務める自前のAMラジオ番組だ。また、電波ではないが、ネット配信のエロゲー系番組は「音泉」などでいくらでも探すことができる。なかには「うたわれるものらじお」のように一大ブームを起こした番組もある。

「音泉（おんせん）」はタブリエ・コミュニケーションズが運営しているインターネットラジオ配信サイト。アニメ連動・関連番組を多数配信している。「うたわれるものらじお」は美少女ゲーム『うたわれるもの』関連の番組として「音泉」内で06年7月から今年の6月まで配信されていた。パーソナリティ柚木涼香のぶっとんだトークが人気を呼び、サーバに障害が起こるほどのアクセスを集めた。



■音泉
http://onsen.ag/

以上の例のように、新規ユーザーを取り込む方法がどんどん開拓されている現在では、エロゲー雑誌がなくなってもメーカーはそれほど困らない（もちろん、雑誌でゲームを見て買うネットのないユーザーは大切な購入層ではあるのだが）。

世にエロゲーを正しく知らせるために

ただエロゲー雑誌がなくなると、エロゲーの歴史を知り、ゲームを的確に表現し批評できるプロのライターが業界から去ってしまう。これはエロゲー業界にとっては大きな損失である。このような人材は簡単に育成できない。

エロゲーの発売前にメーカーから出されるわずかな情報を元に紹介記事を書けるプロのエロゲーライターが減ってネットメディアがメインになると、某巨大掲示場でメーカー社員の書き込みによる内容に信用の置けないレビューや感想がネットにあふれ、それが購入のさいの参考になってしまう。それはユーザーにとって非常に不幸なことであろう。

広告媒体か雑誌からほかに移っても、作品の内容を的確に伝えることのできる人材は絶対に必要である。これまでエロゲー業界に貢献してくれた人達が業界から去らずに、メーカーの広報やレビューサイト、エロゲー情報サイトのライターとして記事や企画を担当させて逃がさないようにすれば、雑誌亡き後の時代もメディアに関しては安心できるのではなかろうか。

けっきょく　いつの時代でも一番重要なのは人材の質なのである。

●「おまもりんごさん」さんがウチのパソコンにも常駐しました。（静岡県伊豆市／天城8号）㊝「WMP」上で動作する視覚エフェクトのりんごさん（15）なぜかアニソンにだけ音に合わせて踊ってくれる気がします。それはともかくりんごさん、"ちょっと頭がゆるい"って表現OK？

ゲームラボ的
会社案内

第5回

スクウェア・エニックス

前編

ABOUT THE COMPANY



設立：1975年９月22日
（合併は2003年４月１日）
代表取締役社長：和田　洋一
資本金：8,038,518,500円
本社所在地：東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル

text by ケンウチウミ

『ファイナルファンタジー（FF）』と『ドラゴンクエスト（ドラクエ）』といえば、ともに日本を代表する人気RPGである。この２タイトルは世のゲームファンの人気をつねに二分し、発売元であるスクウェアとエニックスもよきライバルだと目されていた。しかし2002年、この両社の合併が突然発表され、そして翌年にはスクウェア・エニックスが早くも誕生した。今回は前編として、それぞれ２つのメーカーが合併前、どのような道を歩んできたのかに触れてみたい。

まずはスクウェア。その始まりは四国にある電気工事会社「電友社」のソフト開発部門にさかのぼる。ここを統括していた宮本雅史氏が同部門を電友社から買い取る形で1986年に独立・設立したのがスクウェアである。先にも述べた同社の代名詞とも言える『FF』だが、この作品はのっぴきならない逆境から誕生している。スクウェア（前身も含める）は85年からファミコン用ソフトを提供していたものの、初期に発売されたソフトの売り上げは芳しくなかった。そんな状況から市場撤退も視野に入れていた87年、坂口博信氏をはじめ製作者の「これが『最後の』作品になるかもしれない」という想いも込めて名付けられ、発売されたのが『ファイナルファンタジー』だったのだ。しかしこれが大ヒットを記録し、スクウェアは一躍トップメーカーの仲間入りを果たす。その後続々と『FF』の続編が作られていくのだが、次第にファンが求めるゲームと製作者が提供するゲームとの間にズレが生じ始める。そのズレとは、97年の『Ⅶ』から見られるようになった、美麗なCGとムービーによる過多な演出である。その傾向はシリーズを重ねるほど顕著になり、ファミコン時代の古いファンからは「超大作（笑）」という皮肉めいた評価をされるまでになった。とはいえその美しい映像と充実した販売戦略、『FF』というブランドはライトユーザーのハートをガッチリ掴み、好調な売り上げを記録していく。そして「コレでイケる！」と本気で思っていたのかどうかは定かではないが、その路線を突っ走って「作ってしまった」のが映画版「ファイナルファンタジー」であり、その興行不振がスクウェアの屋台骨を揺らがせる原因となるのだ（黒歴史参照）。またデジキューブ設立やPS移行による任天堂との関係悪化、RPG以外のゲームを開発するために、他社で実績のあるクリエイターを金で（？）引き抜いたと噂される不穏な動きなど、やはり『Ⅶ』の発売に前後して、スクウェアには良くないイメージが付きまとうようになったのである。

一方のエニックスだが、福嶋康博氏が住宅情報誌などを発行する出版社「株式会社営団社募集サービスセンター」を1975年に設立し、その子会社として新たに設立したソフトウェア会社がエニックスの始まりである。自社にソフト開発部を持たない同社は、82年に第１回ゲーム・ホビープログラムコンテストを開催。ここで『ドアドア』の中村光一氏や『ラブマッチテニス』の堀井雄二氏といった、のちの『ドラクエ』に連なる才能を発掘する。そして『ドアドア』で85年にファミコン市場に参入し、『ポートピア連続殺人事件』で得たノウハウを活かして『ドラクエ（Ⅰ）』の開発に至る。今でこそRPGというジャンルは当たり前のものとなっているが、コンシューマゲーム界にその土壌を作り上げたソフトこそ、この『ドラクエ』なのだ。堀井氏の発言によれば、最初から『Ⅲ』の構想はあったとされるが、当時のゲームといえばアクションやシューティン

●オレをリメイクしてくれー!!（千葉県成田市／東金） 編「リメイクリメイク」と唱えているといつしか「メイクリメイクリ」と聞こえてきますが　その「メイクリ」はどうやら「メイドがハウスクリーニング」のこと（http://www.candyfruit.com/housemaid/）。一度試してみては？

ひと目でわかるスクウェア、エニックスの歴史（合併前）

●スクウェアの歴史

1986年	電友社のソフトウェア部門を買い取る形で株式会社スクウェア設立
1987年	ファミコン用ソフト『ファイナルファンタジー（FF）』発売
1988年	ファミコン用ソフト『FFII』発売
1990年	ファミコン用ソフト『FFIII』発売
1991年	スーファミ用ソフト『FFIV』発売
1992年	スーファミ用ソフト『FFV』発売
1994年	スーファミ用ソフト『FFVI』発売
	株式店頭公開
1996年	完全子会社として株式会社デジキューブを設立。これと次項のPS参入により任天堂と絶縁状態になる
1997年	PS用ソフト『FFVII』発売。PS本体の人気を確固たるものに押し上げる
1998年	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社を設立
1999年	完全子会社として　CG制作部門の株式会社スクウェアヴィジュアルワークス　音楽制作部門の株式会社スクウェアサウンズなどを設立
	PS用ソフト『FFVIII』発売
2000年	東証一部上場
	PS用ソフト『FFIX』発売
2001年	株式会社スクウェアヴィジュアルワークスおよび株式会社スクアーノを合併
	PS2用ソフト『FFX』発売
2002年	オンラインPC用ソフト『FFXI』発売
2003年	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社の全株式を米国エレクトロニック・アーツ社へ譲渡

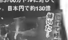
●エニックスの歴史

1975年	株式会社営団社募集サービスセンター設立
1980年	株式会社営団社不動産（システム）を設立
1982年	株式会社営団社システムの商号を株式会社エニックスに変更
1983年	コニカと合併。株式会社エニックスが株式会社小西六エニックスを設立
	PC用ソフト『マリちゃん危機一髪』発売
	PC用ソフト『ロリータシンドローム』発売
	中村光一氏が『ドアドア』を開発
1985年	ファミコン用ソフト『ドアドア』発売
	ファミコン用ソフト『ポートピア連続殺人事件』発売
1986年	ファミコン用ソフト『ドラゴンクエスト（ドラクエ）』発売
1987年	ファミコン用ソフト『ドラクエII』の発売
	株式会社小西六エニックスの商号をコニカエニックス株式会社に変更
1988年	ファミコン用ソフト『ドラクエIII』発売
	出版物　キャラクター商品販売の子会社としてエニックスプロダクツ株式会社設立
1989年	コニカエニックスを100%子会社化
	エニックス　コニカエニックス　エニックスプロダクツを営団社募集サービスセンターに吸収合併し、商号を株式会社エニックスに変更
1990年	ファミコン用ソフト『ドラクエIV』発売
1991年	株式店頭公開
1992年	スーファミ用ソフト『ドラクエV』発売
1995年	スーファミ用ソフト『ドラクエVI』発売
1998年	GB用ソフト『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』発売
1999年	東証一部上場
2000年	PS用ソフト『ドラクエVII』発売
2003年	**スクウェアとエニックスが合併　株式会社スクウェア　エニックスが誕生**

グが主流であり、そういったゲームしか知らないユーザーにいきなり『III』のようなゲームを突きつけても複雑で難しすぎるだろうと判断された。そこでまず、「RPGというゲーム」を『I』から順に段階を踏んで提供し、ユーザーを啓蒙していったのである（つまり『FF』はその計画を知らずしてタダ乗りしたと言えなくもない）。その甲斐あってRPGは日本に根付き、『ドラクエ』は社会現象になるほどの存在になっていったのだ。こうしてエニックスは『ドラクエ』の人気により大手メーカーと目されるようになる。また『ドラクエ』以外にも名作と呼ばれるソフトを発売してある程度の売り上げを残し、さらに新たに興した出版部も好調を維持していたのだが、『ドラクエ』新作の発売ペースが落ち、同タイトルが発売されない年は売り上げがかなり落ち込むような状態であったため、経営は左うちわというわけでもなかったようである。

黒歴史 スクウェア編

スクウェアの経営にもっとも打撃を与えた事件といえば、2001年に公開された映画『ファイナルファンタジー』の大コケだろう。スクウェアのスタッフがハリウッドと組んで作った全編フルCGのアニメ映画で、原作および監督は坂口博信氏が務めた。この作品には途方もない制作費と時間が費やされており、「わずか数秒のシーンを何週間もかけて作った」「あるスタッフが3か月もかけて（映画本編には使われもしない）葉っぱを葉脈まで作り込んだ」などの逸話も残されている。当時の現場に関わっていたスタッフ全員、脳がフル勃起していたとしか思えないような頑張りようであったとか。そうまでして作られたCGのクオリティは凄まじいものがあったのだが、制作費1億3700万ドルに対して全米での興行収入は3,200万ドル。日本円で約130億円以上の赤字を出す結果となり、この記録的な大不振（大コケ）はギネスブックにも載ってしまったほどだ。



キーパーソン！ スクウェア編

坂口博信



1983年スクウェアに入社。同社の取締役企画・開発部長を経て代表取締役副社長に就任。開発部門を統括する立場にいたが、2001年に退社。以後独立し、現在は株式会社ミストウォーカーの代表取締役を務める。

スクウェアを代表するゲームクリエイターで、とくに『FF』の生みの親として有名。スクウェア解散の危機の瀬戸際で『FF』を作って復興　成長させ、『FF』の映画で会社を傾かせたことから、スクウェアという大企業の運命を左右させた人物だったと言える。2001年には業績悪化（映画のギネス級大失敗）の責任を取って代表取締役副社長を辞任し退社。現在は植松伸夫氏など、かつて『FF』シリーズの開発を手がけた中心人物とともにミストウォーカーで『ブルードラゴン』『ロストオデッセイ』などのRPG作品を手がけている。『FF』を映像偏重の駄作にした張本人とされる一方で、「『FF』に戻ってほしい」という声もあり、当人の評価は人によって分かれる。なお、口ヒゲを生やした風貌から、親しみ（&侮蔑）を込めて「ヒゲ」と呼ばれている。

21世紀の日本をリーガルにサバイブする

デジキッズのための法律講義

著作権法改正論議〜不正ネット配信の今後

ネット上で不正に配信されているコンテンツ群。現行著作権法ではアップロード行為のみが違法行為として規定されているが、ダウンロード行為も違法化しようとする動きが見られる。著作物の在り方すら変わってくるのか？

text by 小倉秀夫
東京弁護士会所属弁護士。中央大学法学部兼任講師も兼ねる。中古ゲーム裁判、「mp3.co.jp」ドメイン名訴訟、対WinMXユーザー発信者情報開示請求訴訟、ファイルローグ訴訟等に代理人として関与。弁護士としては丸14年。

昨今の著作権法改正論議の中で一般に注目されているのは、著作権の保護期間延長の是非 および著作権侵害罪の非親告罪化の是非ですが、じつはもう1つ無視できないものがあります。不正にアップロードされたコンテンツを私的使用目的でダウンロードする行為を違法化することの是非です。

単純に考えると、もともと著作権付きのコンテンツを著作権者の許諾なくしてアップロードすることが許されないのだから、それらをダウンロードする行為も禁圧して何が悪いのだという結論になりがちです。もう少し慎重に物事を考えられる人は、「そうは言っても権利者ないし捜査機関などは、不正にアップロードされたコンテンツを誰がダウンロードしたのかをどうやって調査するのか？」ということに思い至るかもしれません。また、個人所有のPCにJASRACが証拠保全をかけてきたり、捜査機関が差し押さえ処分をかけてきたりする、あるいは違法コンテンツがアップロードされているサイトとの通信を捜査機関が傍受する状態などを思い浮かべて気味の悪さを感じる人もいるはず。

しかし、事態はもう少し複雑な様相を呈しています。これは、著作権法が何を規制するのかという根本に関わるからです。

著作権法は歴史的に、著作物の流通に携わるギルドを保護する法律から始まったという経緯があります。また複製物を増製するためのコストぎりぎりの価格で商品を販売する競業者を排除することで、著作物の創作活動に充てた費用を回収する機会を与えるという経済学的な基礎などから、著作物の業としての公衆への伝達行為、およびその準備行為を規制するものでした。ですからたとえば我が国の著作権法では、公衆への伝達に用いる意図のない私的使用目的の複製や非営利かつ無償でなされる演奏などは、著作権侵害とはされていません。同様に著作物等の伝達を受ける行為——第三者が著作物を歌唱するのを聴く行為など——も、伝達する行為が営利目的、または有償でなされたとしても著作権侵害とはされてきませんでした。

もちろん日本の著作権法では、公衆用自動複製機器を用いての複製については、私的使用目的であっても著作権法第30条によって適法化されず、著作権侵害にあたるとされています。しかしこれを実際問題として言えば、そのような機器を提供する行為を規制するための措置であって（公衆用自動複製機器を用いての複製自体は私的使用目的であれば適法なのに、もっぱらそのような複製に用いられる機器の提供行為を違法とするのは、法制度としては据わりが悪いのだが…）、公衆用自動複製機器を用いての私的使用目的の複製は刑事罰の対象からは明示的に外されていますし、権利者としても公衆用自動複製機器を用いての私的使用目的の複製を行った者に対して、差し止め請求なり損害賠償請求なりを行うというのは、心理的なハードルが高いように思われます（実際そのような請求がなされたという話は聞いたことがない）。

ところが、コンテンツの不正なネット配信について言えば、ダウンロード行為を違法としなくともアップロード行為を違法行為として規制することは可能ですし、すでに日本の著作権法はそのような規定になっています。すると著作権者団体がダウンロード行為の違法化をあえて要求してくるということは、今度こそ本格的に著作権者の許可なく著作物の伝達を受ける行為自体を、著作権法により規制しようとしているのだと言わざるをえません。ここにおいて著作権法が、競業者規制による創作コストの塡補を図るということにとどまらず、「著作物」という情報についての完全なコントロール権を付与するものへと質的に転換していく契機になっていくのではないか、との危惧を筆者は持ってしまいます。

●NHKで放映している海外ドラマ「デスパレートな妻たち」がおもしろい。（東京都西東京市／アンノーン）㊥NHKのアニメ「電脳コイル」より評判になってるそうですね。本田雄の萌えないキャラよりミス・ユニバース日本代表の肩書きを持つ萬田久子の声のほうがたしかにイイかも。

夏休みまで待てない!! ゲームラボ編集部 イチオシの新刊をPICK UP!!

三才ブックス新刊のご案内



『レベル100になる本 vol.18』

7月26日発売予定
定価1,100円（税込み）
A5判／224ページ／送料290円

究極の攻略法がここにはある!

主な掲載改造コード

「スーパーロボット大戦OG」「ペルソナ3 フェス」「ローグ ハーツ ダンジョン」「エルヴァンディアストーリー」「キングダムハーツ2 Final Mix+」「シャイニング・フォース イクサ」「無双OROCHI」「FF12 レヴァナント・ウィング」「デジモンストーリー サンバースト・ムーンライト」など 全70タイトルを収録。

『PSPオトナの徹底活用ガイドブック2』

7月20日発売予定
定価1,300円（税込み）
A5判／112ページ／送料290円



特別付録CD-ROMには裏技ツールやムフフなサンプルムービー収録。

PSP大人ならこう使え!!

こんな人にオススメ

- YouTubeなどのネット動画を観たい!
- iTunesポッドキャストを聴きたい!
- 自作&美少女ゲームを遊んでみたい!
- ムフフなオトナの映像をタダで見たい!
- Excel & Word & PDFのファイルを読みたい!
- PSPゲームの改造方法を詳しく知りたい!
- 友達とちょっと違ったPSPを持ちたい!
- 悪質なウィルスからPSPを守りたい! ほか

ご注文は、お近くの書店もしくは三才ブックスの電話&公式ホームページにて承っております。

三才ブックス販売部 ☎03 3535 7331 FAX03 3567 6435 http://www.sansaibooks.co.jp/


ピヨコタンのマンガレポート
第2の人生を歩む
作・絵 ピヨコタン
小学生の頃の夢…
大会社の社長！
億万長者！
そして、現在…
ほぼ ニート…
フ〜…
そろそろ この人生に見切りつけて 次いくか…
バッ
…というわけで セカンドライフ！
LIFE
今話題の ネットゲームだ！
自由に暮らせる 仮想世界!!
ゲーム内の 通貨を現金に 換金も可能！
リンデンドル ゲーム内通貨
L$
$
¥
アメリカドル
日本円
つまり！ ゲーム内でお金を 稼げば、現実でもお金持ちに!!
BONUS
ゲームでお金儲け なんて、夢みたい！
LIFE
さっそく 始めよう！


IDを登録し、起動！
おぉ！すげぇ！
ぼくの分身が動いた!!
でも、コイツ
カッコ悪い…
よ～し！
イメチェンだ!!
キャラの外見も
自由に変更できる
服は着なくて
いいや♪
ゆがんだ顔の
小デブにしよう♪
できた！
いい感じ！
いよいよ冒険に
出発だ～！
全裸でドライブ
全裸で遊園地
全裸でファミレス
全裸でラーメン屋台
全裸でカラオケパブ
そして、全裸で
日本人街のカフェへ…
…と、その瞬間！
体が宙に舞い…
フワッ
ゴシャッ
地面に叩きつけられた！



なんと！ピョコタンスペシャルバージョンのDSlite用カバーが出てます！
UGAMEさんより限定発売！現在好評発売中！よろしくね！ヤッター！くわしい情報はUGAMEブログで！



PYOCOTAN Voomという名前でやってます！
あっちの世界で会ったらよろしくね！Tシャツあげるよ！



洋ゲー刑事 亜牙

AKIBA

HEY！ 洋ゲー知ってる？ ここじゃ洋ゲーしか紹介しないって知ってた？ 「萌え～」とか抜かしたらマシンガンをドタマにぶっ放すわよ？ 洋ゲー差別反対！ 洋ゲーを愛する者に祝福を！ ILLでDOPEで最高にCOOLな洋ゲーをやってると、マッチョなイケメンに抱かれるよりアツくなれるわ！ OH！ YEAH！

TEXT by 亜牙刑事

CALL OF JUAREZ

コール・オブ・ファレス

UBIソフトがゲーム業界に放つ ガチンコ難易度の西部劇ゲーム！



ジャンル：FPS
年齢制限 MATURE（17歳以上推奨）
発売元：UBI SOFT
機種：北米版Xbox360／アジア版Xbox360／PC
価格 8,400円

やっぱり洋ゲーはXbox360よ～！ と、いきなり絶叫しちゃうほどハイペースなリリースが続くマイクロソフト＆UBIソフト。今月の新作洋ゲーは、『レインボーシックス：ベガス』の日本版も好調な売れ行きをみせているUBIが放つFPSシステムのハードアクション西部劇ゲーム『コール・オブ・ファレス』！

毎回オネエ言葉で始まって恐縮だが、FPSアクションゲームの『コール・オブ・ファレス』は、Xbox360の強力なマシンパワーで描かれる19世紀テキサスの風景と、かなり独特な操作感覚が特徴のタイトルだ。残酷マカロニウエスタンの路線を踏襲しつつも、西部劇のお約束もバッチリ押さえているストーリーは、Xbox360の北米ローンチタイトルだった『GUN』を彷彿とさせる仕上がり。もっとも『GUN』の場合はTPS（三人称視点）のアクションゲームだったので、完全FPSである本作の難易度は『GUN』とは比較にならないほど高い。



攻略の前に、まずはストーリーを解説しよう。

1882年のテキサス南部。ゴールドラッシュの活気あふれるこの土地で生まれ、19歳になったビリー・キャンドルは、アメリカ先住民の父親と白人の母親を持つハーフの青年。しかし本当の父親は死んだと母から聞かされていた。ある日、街でトラブルを起こしたビリーが命からがら帰宅すると、そこでは母と義父が何者かに殺害され、家屋には火が放たれていた。

ただならぬ事態を察知して駆けつけた街の聖職者レイ・マッコールは、現場からビリーが逃走するのを目撃。ビリーの義父の兄弟は、親殺しの罪でビリーを捕まえるよう、かつて悪名高き賞金稼ぎのガンマンだった神父マッコールに依頼するのだった。

マッコールは、現場に描きなぐられていた謎のメッセージ「ファレスが呼んでいる（Call of Juarez）」を手がかりに、封印していた拳銃を手に取り、片手に聖書を掲げてビリー捕獲の旅に出る。「ファレス」とは先住民の黄金伝説であり、何者かがこの黄金の発掘に乗り出したとマッコールは聞いていた。黄金を巡る謎と陰謀が交錯した冒険が始まったのだ。

ストーリーはだいたいこんな感じだ。

基本はウエスタンでありながらも、トータルな仕上がりはゲームらしい冒険譚となっている。ちなみに「先住民の黄金伝説」というネタは『GUN』でも使われていたのだが、西部劇ゲームにとってはもはや不可欠な要素となってるようだ。

前評判は良くなかった本作だが、実際プレイしてみると印象は変わるはず。FPSで西部劇とはいっても、画面は光線銃時代のゲームが超キレイになったような感覚なので、戦争ゲームに飽きたゲーマーにぜひともオススメしたい。



『コール・オブ・ファレス』の緻密な時代考証

『コール・オブ・ファレス』はFPSシステムのゲームなので、プレイヤーの視界に入るオブジェクトはすべて異常なまでに作り込まれている。登場する銃器はもちろんのこと、街に転がっている樽やカバン、酒場に転がるウイスキーのボトルや装飾品、調度品にいたるまで、すべてポリゴンモデルで配置され、なおかつ手を触れられる。家具だったら引き出しを開けられるし、酒のビンも手に取ったり、銃で撃って割ることも可能。しかもどの建物にも便所があり、場合によっては便器の中に糞まで残っている。さらに街の馬留め場には馬糞が落ちているという作り込みぶり。執念すら感じるほどだ(笑)。

この緻密なゲーム作りはアメリカ近代史を再現したゲームにはよくあるパターンでもある。同種のソフトには先述の『GUN』のほかにも『シビル・ウォー』というタイトルが挙げられよう。『シビル・ウォー』は南北戦争を舞台にしたFPSで、登場する銃器はすべて当時使用されていたモデルを再現。なにせ監修がアメリカの歴史検証番組「ヒストリー・チャンネル」(日本でもCS各局で放送中)なので、ハンパな時代考証では許されないのだ。ただ、それだけよく作り込まれているにも関わらず、日本版Xbox 360本体では起動できないタイトルなので、日本のユーザーがおいそれと手を出せないのが残念なところ。

西部劇は基本的に百年以上前の世界なのだが、同じ時代の日本を舞台にすると明治維新の話になってしまうので、さすがにゲーム化はしづらい模様。近代史の取り扱いは、歴史観とも密接に関わってくるため、取り扱いが微妙なのだ。

しかし、もしもPS3で『西南戦争〜激闘！ 田原坂』なんてゲームが発売されたら絶対買うんだけどなぁ・・・。

関連映像作品

さすらいのガンマン(1967年)
東宝



十字架の長い列(1969年)
エスピーオー



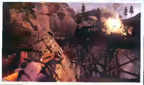
マッケンナの黄金(1968年)
ソニー ピクチャーズエンタテイメント



『コール・オブ・ファレス』攻略のキモ

『コール・オブ・ファレス』のゲームシステムはアメリカ人の大好きなFPSなのだが、変わっているのは2人の主人公を交互に操作しなければならないこと。若者のビリーと神父のマッコールで、ステージごとに交替しながらゲームは進行するのだが、同じFPSでも2人に用意されたアクションは微妙に違ったりするので、慣れないうちは操作が混乱してしまう。ビリーは先住民の血が流れているせいか、銃器以外のアクションが豊富に揃っている。なかでも慣れるまでに厄介なのが「ムチ」。これを使ってステージの段差や割れめを飛び越えたり、家屋に侵入したり、敵を倒したりできるのだが、FPSのシステムでジャンプを要求されるのは非常にツラい。まるでニンテンドウ64の『時空戦士テュロック』のようだ……(たとえが古い!)。



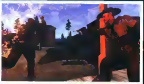


基本的に落ちたら即死なので、ムチを木に引っ掛ける(引っ掛けられるポイントにアイコンが出現する)→裂けめをジャンプ→ムチを離して着地という流れは慣れないと何度でも死ぬハメになる。しかし、ビリー専用武器である「弓矢」は、スグレモノだ。敵の頭に命中すれば一撃必殺のうえ、放った矢は回収が可能。ビリーを使うステージでは銃があまり出現しないので、弓矢を持っていたら率先して使うべきだ。ただし遠すぎる位置の敵には届かないのでご注意を。

いっぽうのマッコールは、賞金稼ぎという設定だけあって使用できる武器は銃が中心。二挺拳銃乱れ撃ちもできるし、ライフルやショットガンを使えば敵を一撃で倒せる。しかし、拳銃には耐久力が設定されており、アイコンが赤くなったら敵の銃を拾うか、ステージ内に隠された武器をゲットするなどして交換しなければならない。とはいえ、マッコールは喧嘩の達人なので素手での接近戦も得意だ。敵も素手の場合はステゴロの戦闘になるので、パンチや蹴りをお見舞いしてやろう。

マッコール独自の技はほかにもある。神父である彼は常に聖書を持ち歩いているので、左に拳銃、右手に聖書というスタイルでゲームを進められるのだが、その聖書を朗読することができるのだ。操作はシンプルで、コントローラの左トリガーを引けば銃を撃ち、右トリガーを引けば聖書を読む。悪党の脳天を撃ち抜いたら、辞世の句でも読んでやろう。それでゲームが有利に進むワケではないが、気分が盛り上がるという目に見えない効果がある。

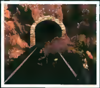
最後にひとつ苦言を。本作は『レインボーシックス:ベガス』と同じUBIゲームの作品だが、比較すると、総合的なデキは見劣りすると言わざるを得ない。というのも、障害物の陰に隠れたり、仲間を操作したりというシステムは用意されておらず、敵の動きもやたら速かったり、欽ちゃん走りっぽい無理な動きも見せるので不自然。さらにFPS視点の状態で馬に乗る場面の難易度はゲーマー泣かせである。せめて状況によってTPSに切り替えられる『ゴースト・リコン』のようなシステムならよかったのに……。一言で表現するなら「惜しい」デキなのだ。それでもヘッドショットでウェスタンハットと返り血が一緒に飛び散る光景は、洋ゲー好きには楽しいのだが。



CHEAT NEWS

Xbox360版『コール・オブ・ファレス』のチートは、現時点では残念ながら実績解除以外は発表されていない(PC版は豊富にあるのだが)。ひとまず、ここではストーリーモードで解除可能な実績の一覧と、ゲーム中に拾える指名手配書(WANTED POSTER)を揃えることで解除できる要素を紹介しよう。ちなみに手配書は1ステージにつき1〜2枚が落ちている。場所は開けられる木箱の中に弾丸などと一緒に配置されているのが基本だが、まれに岩のスキ間に落ちていたりするので気を付けよう。一度拾った手配書は二度と出現せず、手配書を一定数集めると「決闘」モードやマルチプレイヤーで使用できるキャラクターも追加される。





■実績解除(抜粋)

- ●WThief (10 points) : エピソード1でジョーンズの銃を警戒させることなく盗む
- ●Boxer (20 points) : エピソード2の略奪者(looters)との戦いで、素手で相手を殴り殺す
- ●Gunfighter (15 points) : エピソード3で「コンセントレーション・モード」で敵を10人殺す
- ●Archer (20 points) : エピソード4で弓矢を使って敵を10人殺す
- ●Driver (30 points) : エピソード5で石炭カート(the coal cart)を運転しながら敵を5人殺す
- ●Bounty Hunter (40 points) : すべての指名手配書を発見する
- ●Story Mode Finished (60 points) : ストーリー・モードをクリアーする
- ●Bonus Levels Finished (15 points) : すべてのボーナスレベルをクリアーする
- ●Duel Challenge Finished (20 points) : デュエル(決闘)チャレンジをクリアーする
- ●Fireworker (25 points) : ダイナマイトを空中で10発爆発させる
- ●Very Hardモード解除 : 指名手配書を30枚集める

RANKING 10

洋ゲー売れスジ ランキング10

順位	機種	タイトル	ジャンル	価格
1	Xbox360	コリンマクレー:ダート	レーシング	8,400円
2	Xbox360	コール・オブ・ファレス	FPS	8,400円
3	[illegible]	トランスフォーマーズ	アクション	8,800円
4	[illegible]	スパイダーマン3 通常版&限定版	アクション	8,800円
5	Xbox360 PS2	ギターヒーローII:バンドル	リズムアクション	19,800円
6	PS2	ゴッド・オブ・ウォーII	アクション	7,600円
7	NDS	エリートビートエージェンツ	リズムアクション	4,980円
8	Xbox360 PS3 PSP	レインボーシックス:ベガス	アクション	8,800円
9	PS2 Wii GC	レジデントイービル4	アクション	4,980円
10	PSP	オーディションポータブル 通常版&限定版	リズムアクション	7,800円

情報提供 ゲームハリウッド
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-3-9 内田ビル … 5297-3281 FAX:03-5297-3282 URL:http://www21.tky.3web.ne.jp/~ex/



第5回 背景の描き方を勉強しよう

これまで当連載では、質の高いイラスト（＝人の目を引く絵＝相手に描き手の意思が伝わる絵）を描くうえで不可欠な3つの要素を、数か月にわたって詳しく解説してきました。

今月は、いよいよ最後のポイントとなる「背景の描き方」について勉強していきます。

背景作成にあたってのポイント

前号までの内容をしっかりと習得した読者のみなさんは、頭の中にそれぞれのコンセプトに基づいた表情、ポーズ、構図をすでに作り上げていることでしょう。あとはその中に「背景」というパーツを違和感なく配置すれば質の高いイラストの完成です。まだイラスト全体のイメージが定まっていないという人は、当連載の第1回を読み返しながら、自分の好きな絵を描いてみるとよいかもしれません。イメージや世界観に関係するアイディアは、何気なくイラストを描いているうちに浮かぶことも少なくないからです。

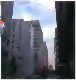
さて話を戻しますが、背景を描くうえで大切なことは以下の3つ。

①コンセプトに合った背景を選択する
②苦手意識を捨てる
③キャラが引き立つデザインを考える

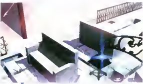
①については、さきに本文中でも触れましたし、これまでも口を酸っぱくしてお伝えしてきたのでいまさら説明する必要はないでしょう。②は非常に基本的なことなのですが、筆者の知る限り、ほとんどのイラスト初心者は、背景を描くことに多少なりと抵抗を感じています。後述するパースの話にも繋がりますが、あまり難しいことを考えず、まずはチャレンジしてみましょう。最後の③は見失いがちなポイントです。前回紹介したレイアウトもそうですが、背景デザインはあくまでもキャラを効果的に演出する要素の1つ。バランスを考えずに配色したり、ゴチャゴチャさせたりすると、キャラの魅力が失われる可能性もあるので注意してください。

パースの描き方をマスターしよう

背景に書き込む要素は建築物や自然物をはじめとして、じつにさまざまなモノが存在。そして、それらをイラスト内に配置する場合は、パースペクティブ、俗に言うパース（＝遠近法）をもって表現するのが一般的です。しかし、その表現力を会得するのは意外と大変で、絵を描く人の多くは最初にこの壁にぶつかります。当連載では誌面スペースの都合からその効果にのみ触れますが、いくつかの法則や定義を理解すれば、技術も自然と身に付くはずです。同題材を取り扱う書籍やインターネットサイトも多いので、これらをチェックして最低限の知識を頭に入れておきましょう。

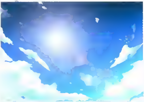


幅、高さ、奥行きのあるすべての物体は、パースを使って表現できる。



消失点を2つ以上配置したイラスト　パースがしっかりしていると空間に奥行きが出る

パースを使って青空を表現　対象物がなんであれ　つねにパースを意識することが大切。

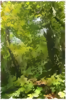


写真や資料を上手に活用しよう



必要な知識を備えたら、いよいよイラストの作成といきたいところですが、手元に何も用意せず、記憶や想像だけで背景を描き上げるのはなかなか大変です。そこで重宝するのが写真資料。必要に応じてこういったものを利用した方が、ディテールやその場の雰囲気をうまく再現できるのです。事実、多くのイラストレーターやマンガ家は、膨大な量の資料用写真をストックしています。描きたい背景を決定したら、その都度自分のイメージに近い写真を取り出し、それをもとに作業を進めているのです。しかしみなさんが趣味で描くイラストなら、市販の写真集やイラスト集を参考にして描いてもOK。また、時間が許すのであれば、みずからの足を使って必要な写真を撮りに行ってもいいでしょう。

ちなみに筆者は、普段から気になった場所やモノを撮影し、画像データとして保存するようにしていますが、これもみなさんにオススメしておきます。





自然のリアルな雰囲気や質感は頭の中のイメージだけで再現するのは難しい。

今回は木漏れ日が射す森の写真を参考にして、背景を描き進めた。

それでもうまく描けない人は…

パースを完全に理解していないうちは、背景写真を見ながらの作画でさえも、うまくいかないケースがある。ここでは、そういった初心者にオススメの裏テクニックを紹介しよう。

1 アニメやゲームの背景集を参考にする

とくにスタジオジブリの背景集は、自然物の描写を勉強するのにうってつけ。これからイラストをはじめる人は、こういった作品を見て作画するところからはじめてもよいだろう。

2 3Dソフトを使いまくる

上達をあきらめてPCに頼れ！　というわけではなく、こういったソフトを利用することで、空間や立体物の構図に慣れるのが目的。唯一の難点は3Dソフトの価格が高いこと・・。



ラフの作成から仕上げまで

ひととおり説明を終えたところで今月のイラストを紹介します。作業手順はこれまでと同様に、まず大雑把なコンテをもとにラフを作成。その後、構図の決定→クリンナップ→着色という手順です。なお、道の脇にある土砂部分は、地平線上に置いた一点消失のパースに沿って正確に描き込んでいますが、その他のパーツはパースを意識しつつ、自然物特有のゆがみなども加えています〈画像1〉。こういったラフは、着色するさいにテンプレートの役割も果たしてくれるので、今回のように細かいところまでこだわっておくと、のちの作業がラクになるでしょう。

さて、次はキャラクターの作画ですが、こちらは背景とのパースや位置関係を把握しながら、細心の注意を払って進めます。ここで失敗すると、絵の立体感が損なわれてしまうからです。

実際にキャラを置いた状態で違和感がないようなら、そのままレイアウトを固定し〈画像2〉、クリンナップ作業を進めましょう。なお、ここでは背景とキャラクターを分けて、別々にクリンナップしています。

あとはさきほどのラフを参考にしつつ、背景に色を加えるだけ〈画像3〉。完成したら、最後にキャラクターを配置し、各レイヤーの色彩などを調整してください。

画像❶



背景を描くさいは すべてのパースを厳密に表現する必要はな パ スを意識したうえで アレンジを加えるのも全然アリ

画像❷

キャラのパースは 少しでも狂うと背景に馴染まなくな てしまうので ていねいに描くこと



画像❸



背景の作成はとにかく根気が必要 しかし描けば描くほど上達するので やりはじめると楽しいぞ

コミックマーケット72情報

いずみべる先生が主宰するBELL'S BRAND（http://www.bells brand.com/）が、今年も夏コミに出展するぞ。気になる新刊は 涙あり 感動ありの「涼宮ハ○ヒ」本だ。お見逃しなく!

日時 8月19日(日) 場所 東地区 シ‐63a



ダウンロード道場 塾選濡怒

殿堂入りおもしろファイル紹介とダウンロード業界最新情報

映画

【洋画】(fansub) シュレック3 - Shrek.The.Third - 2007米 TS (日本語字幕 OZ&pET)[1h22m21s 576x3.avi

シリーズ3作めとなり、さすがにマンネリ感が出てきたが、この動画は高画質であるうえ、字幕を付けた職人OZ&pET氏は、アナル男爵と並び称される字幕職人界の実力者。人気ファイルとなることは必至である。ちなみにオリジナル版の吹き替えフィオナ姫役はキャメロン・ディアスで、日本語版は今話題の藤原紀香とのこと。

早くも高画質流出！





ゲーム

[PS2] {070517}Odin Sphere[Jap].rar

5月17に発売されたPS2ゲーム「オーディンスフィア」だが、発売直後に「BitTorrent」に流出していた。『プリンセスクラウン』の神谷盛治が開発を、『伝説のオウガバトル』の崎元仁が作曲を担当するなど、ゲーム業界ではそれなりに注目されていたが、2D特有の古臭さがダウンローダーたちには不評だった模様で、人気ファイルにはならなかった。



PS2ソフトの流出など もはや朝メシ前！

ゲーム

【エミュ・PC98】本体+18禁ゲーム103本.zip



甦れ！ 古き良き時代のエロゲーたちよ！

「電脳学園」や「魔天学園」など、懐かしのPC-98エロゲーのROMイメージが流出している。同梱されているエミュレータはPC-98エミュではなく、なぜかAnex86というPC-98互換機としてリリースされていたEPSONのPC-286シリーズのエミュだが、当時高価だったPC-98を買えなかった貧乏ゲーマーの気分を味わえということだろうか？

特撮

ウルトラマンVS仮面ライダー.flv

1993年にリリースされた異色のビデオ「ウルトラマンVS仮面ライダー」がYouTubeにアップロードされている。絶対に絡むことがないと思われた2大ヒーローだが、再販、TV放送一切なしという条件で円谷プロと石森プロが合意し、製作に至ったのだ。監督はあの雨宮慶太。しかし、胸を躍らせていると肩すかしを喰らう。内容的には駄作で、仮面ライダーが巨大化するなど、イタい展開のオンパレードなのだ。



マニア以外は喜べないかも…

同人

(同人誌) ドラえもん最終話.zip

同人誌としては前代未聞の爆発的な売り上げを記録した「ドラえもん最終話」。最近になって、作者が小学館と藤子プロに謝罪をしたことでも話題を呼んだ。内容はバッテリーが切れ、止まってしまったドラえもんを直すため、世界一のロボット博士になったのび太君の話。内容や絵のタッチは本物に近く泣けるデキで、YouTubeには有志が製作した動画も流出している。



もっとも秀逸な「ドラえもん」最終話!

アニメ

[アニメ] BLEACH―ブリーチ― 第130話「見えない敵!日番谷、非情な決断」(640x480 DivX6.51 120fps).avi



ファイル共有ソフト上でも日本産アニメは輸出されている!

「週刊少年ジャンプ」で連載中でもある「BLEACH―ブリーチ―」のアニメ版は、テレビ東京で長期に渡って放映している作品だ。舞台は現代だが、キャラは侍を意識しているためか、海外での評価も高いようで、ファイル共有ソフト上では、海外向けに英語字幕が入ったものも流出しているようだ。この手の放映中アニメは基本的に放送後すぐにアップロードされ、職人により多少差があるものの、画質もかなりいい。

アニメ

(18禁アニメ) 奴隷メイドプリンセス Vol.01 調教開始 (DL 704x396 WMV9)[CRC 5CE0].avi

BLACK LiLiTHから発売されていたエロゲーがついにアニメ化され、5月26日に発売されたが、ダウンロードによる配信も行っていたため、リリース直後に流出。内容はお姫様が奴隷メイドにされてしまうというじつにオタ好みな展開。ゲーム版はエロゲーながら3万本以上を売り上げた大ヒット作品なので、アニメ化を待ち望んでいた人は多いと思うが、その過激な設定のままアニメにしてしまっていいのかという気もする。

過激な設定にダウンローダー大興奮!



アニメ

オバケのQ太郎1/2.flv

藤子不二雄の人気マンガ「オバケのQ太郎」シリーズは、かつては「ドラえもん」を凌ぐ人気シリーズだったが、1989年に「国際オバケ連盟」の「バカ食いオバケ」が人種差別ではないかという抗議を受けてからは表舞台から姿を消していた（抗議が原因かどうかは不明）。しかし、今年の5月25日に発売となった「熱血!!コロコロ伝説」で久々に登場。そんな動きを受けて、YouTubeにもいくつかの「オバQ」作品がアップロードされ始めた。



お宝

(IV) [DVDISO] Asaki Tomomi - Debut [shibuyabashi].rar

Tバックに挑戦するなど過激さが話題のU-15アイドル朝木智美。イメージDVD「*debut」は、その過激さが災いして販売停止となってしまったが、販売停止と言われれば見てみたくなるのが人情というもの。ファイル共有ソフト上にあっさり流出し、現在は人気ファイルとなってしまった。製品版のほうはマニアが買い占めたため、ヤフオクなどでは値段が異常なまでに高騰しており、販売停止の規制は逆効果になっている。



格闘技

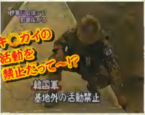
Toshio Fujiwara vs. Monsawan Lukchiangmai.flv

立ち技格闘技の強さがようやく浸透してきた現在だが、日本でもかつてキックボクシングが“最強”と認められていた時代があり、そんな古き良き時代の動画がYouTubeに流出していた。内容は1978年に藤原敏男とタイ人のモンサワンの間で行われたムエタイのタイトルマッチ。この試合で勝利した藤原はタイ人以外の外国人として初めてムエタイ王者となった。藤原の強さは今で言うところの魔裟斗以上のものがあることが窺える。



お宝

(お宝)放送事故映像集.avi



放送事故や放送事故的なお笑い映像を何者かが編集し、1本の動画ファイルにしたモノ。股間から妙な物体がコンニチワしている真性の放送事故から、放送事故ではないもののクスクスと笑いが込み上げてくる再放送禁止系映像まで、内容的にはてんこ盛りでかなり楽しめる。ただ、放送当時と現在では、放送禁止用語などにじゃっかんの違いがあったため、当時は放送事故とは言えなかったものも含まれている。

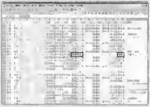
キンタマウィルスで警視庁の資料が流出！ あの女優が情婦だって!?

北沢署の巡査長が「Winny」のキンタマウィルスに引っかかって捜査資料を流出させてしまった。その資料の大半は、無免許で開業している病院を捜査した地味な資料で、一般人の興味を惹くようなものではないのだが、問題はその中に暴力団組織に関する資料が含まれていたこと。その資料には構成員やフロント企業の名前や住所が記録されており、さらにある有名女優が暴力団組長の情婦であるとされているのだ。

芸能関係者の中に暴力団と関係がある者がいるということはかねてからゴシップ誌などで報じられていたが、このように警視庁の資料に記録されていることの意味は重い。流出後、警視庁自身が流出データを警視庁のデータであると認めてしまったため、某有名女優が暴力団組長の情婦であったということはほぼ間違いない事実なのであろう。そのこと自体にケチをつけるつもりはないが、そんな裏側を知らずにせっせと写真集やDVDなどを購入していたファンが不憫でならない。資料にはほかにも某有名プロ野球チームのコーチや数人の芸能人の名前が暴力団関係者として名を連ねていたが、それにしてもとんでもないモノを流出させてしまったものである。

納得がいかないのは警察の対応だ。流出したデータの中には、巡査長がダウンロードしていたと思われるファイル名なども記されていたのだが、これが洋モノの尻フェチ動画やアニメなど、誰がどう見たって私用としか考えられないファイルばかり。にも関わらず、警視庁はこの期に及んで「調査のために「Winny」を起動していた」と言い張っているのである。先頃、週刊マンガ誌を発売前にアップロードしていた職人が何人か逮捕されたことを思い出してほしい。アップロードとダウンロードの違いこそあるが、ダウンロードのみであってもキャッシュによるアップロードは行っているのである。自分でアップロードしておきながらそのことは棚に上げ、一般市民だけを逮捕するというのはどう見てもおかしい。

とはいえ、心やさしい本誌は、巡査長が「Winny」を使ってイケないことをしていた件はこのさい水に流す。むしろ、巡査長が暴力団の逆鱗に触れ、危険なめに遭うのではないかと危惧すらしている。だから名前や所属部署までバレてしまったこの巡査長が「自殺」や「事故死」として処理される類の殺人事件に巻き込まれることだけはどうか防いでいただきたい。



有名女優K Yの名が記され そこにはたしかに情婦と書いてある！

小学校教師が『Winny』で児童の資料を流出→教師が自殺！

千葉県内の小学校教師がキンタマウィルスに感染し、296人分の児童の個人情報を流出させてしまった…と、ここまでなら比較的よくある話なのだが、何とこの流出させてしまった教師、流出発覚後に自殺してしまったのである。

いつもなら個人情報を流出させてしまった愚かな人間を徹底的に叩くネット住民もさすがに自殺という結末には驚いた。

しかし、流出したデータを検証した人間の証言によって、祭りが始まる。何と、この教師はロリコン関係のファイルばかりダウンロードしていたことが判明してしまったのだ。子供を導く立場にあるはずの教師がロリコンだとバレてしまったらさすがに死にたくもなる。日本の未来は暗いと言わざるを得ない。

God only knows

text by 高見沢 涼介

メディアの真相

The Theme of the Month ：新・森メディアの実力に迫る

先月号の当コーナーでも触れましたが、大切なデータを保存するメディアはまだまだDVD-Rが主流。そんななか、高品質なDVD-Rでお馴染みの森メディアから2つの新製品が発表されました。

発表された新製品のスペックを見て、まず思い浮かんだのが「デジタルであるDVD-Rで、ここまでこだわる意味があるのか？」という疑問。たとえば「PRO MASTER4.7 ULTRA HARD COAT（以下PRO MASTER）」は、CPRMとウルトラハードコート、3Dメタリックプリントをサポートしているのですが、これらは大手メーカーがずっと敬遠していた仕様。なぜならこれらを施すことにより、価格が高くなって売れなくなるうえ、記録特性が絶対的に悪くなるからです。さらに従来の森メディアの特長であった両リブも片リブに変更されています。両リブにこだわる森メディアがどうしてこのような方向転換をしたのでしょうか？

また、「なぜいまごろ4倍速記録用のメディア（DR47SPB.MORI 100SP）を発売するのか？」という疑問も浮かび上がります。太陽誘電のような大手メーカーですら4倍速の製品を販売中止しており、主流は8倍速記録用から16倍速へとシフトされ、いままで以上の量産化とコストダウンを図ろうとしていることが見て取れる時代です。

そこで、これらの疑問を森メディアの営業担当者にぶつけてみました。

多機能化しつつも高品質を維持したPRO.MASTER

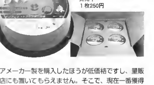
まずは、PRO MASTERについて聞いてみました。

そもそもありがたいことに従来の両リブ森メディアは、価格が高いにも関わらず価値を理解してもらえる根強いマニアや病院関係者、研究施設などの間で大変な人気を得ることができました。

そんななか新製品開発の話が挙がったのですが、この従来の両リブ森メディアが存在している限り、これ以上のスペックのメディアを開発することは絶対に不可能です。また多くのDVD-Rの複製業者から「森メディアはムダに品質が高い」という予想外の指摘を受けました。そこで森メディアの顧客リストを再度分析してみたところ、購入者は上記のようなハイエンドユーザーがほとんどで、複製業者や学生ユーザー層がまったくいないことに気付いたのです。そこで今回は、従来の森メディアと異なった別の視点から新たなユーザーを獲得するための製品開発を行おうということになりました。

まず、普通のメディアを作ったのでは大手メディアメーカー製を購入したほうが低価格ですし、量販店にも置いてもらえません。そこで、現在一番獲得したいユーザーである複製業者の意見をもっとも取り入れ、さらに常連の顧客にも協力してもらった結果、今回のような大手が絶対に敬遠する仕様（CPRM、ウルトラハードコート、3Dメタリックプリントを採用。さらに片リブ）になったのです。

ハードコートとCPRMとプリンタブルという多機能化は、工場で処理される工程が長くなるので普



●PRO.MASTER4.7 ULTRA HARD COAT
（型番：DRD120HCSPC MORI.25SP）
発売中
1枚250円

●しょこたんがアニソンのカバーアルバムを出したって？（北海道北見市／デンネ）㊥「アニソンに恋をして。」で歌が激うまと大絶賛されてます。なお「残酷な天使のテーゼ」をカバーしたのは、劇場版新作エヴァのエンディングナンバーを歌う宇多田ヒカルへの対抗だとか違うとか。

通に考えると品質はどうしても悪くなりますし、片リブにすることでリスクはさらに大きくなります。しかし大手メーカーが作らないだけでハードコートのプリンタブルは、じつは複製業者や一般ユーザーの間で、かなり高い需要があったのです。業務の場合はオートローダー用途で、民生の場合は傷が付くのを防ぐのが目的でしょう。

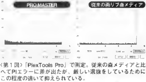
とくにオートローダーの場合、メディアをアームで掴んでドライブの中に入れたり、記録後ストッカーの場所にかなり高い位置から自由落下させたりするので、どうしても傷が付きやすくなります。またホコリをブロアーで除去できない問題があったり、レーベル印刷を自動で行う場合に内周のリング（センターホールの周囲）の上下左右の文字の位置を合わせたりすることができないなどの問題も改善しなければなりません。

そこでまずはこれらの問題をカバーするためのメディア設計から考えました。その結果、傷が付きにくくホコリが付きづらい盤面を形成する帯電防止ウルトラハード技術が第一に挙げられたのです。またオートローダーは、フラットのメディアが50枚～100枚ちょうどストッカーに収まるように作られているので、少しでも多く入れたいがために両リブを採用できませんでした。

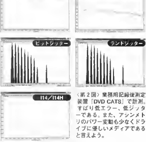
今回、従来からある技術でもっとも進化したのは、立体感を演出する3Dメタリックプリンタブル技術です。インクの量によって立体感が大きく変化し、奥行きをユーザーの好みで調節できるようになりました。またこのPRO MASTERレーベルには特殊加工が施されており、レーザーの散乱光を透過させることで余分な残留光のディスクへの影響を抑制するという作用もあるのです。

CPRMは、コストが高くなるので本当は採用するつもりがなかったのですが、「次世代光メディアの普及が驚くほど進まないことから、H.264エンコードされたデータをDVD-Rにそのまま記録する動きがある」と某プレス工場から助言を受けました。その場合に備えてCPRM対応が今後のメディアには必須であると考えたので今回採用したのです。もしこの話が現実のものとなれば、HD DVD-RやBD-Rを使わなくても、30分程度ならハイビジョン画質をそのままDVD-Rに記録することが可能であり、家庭用レコーダーでの需要も見込めます。

これら多機能化を実現した反面、再生上問題がない範囲ではあるものの、従来の森メディアに比べPIエラーが高くなりました。ハードコートとプリンタブル処理は、そうすることで複屈折が高くなり、レーザーで正確なピットを記録しづらくなります。さらにハードコートとプリンタブルの乾燥定着に紫外線をフラッシュさせるため、記録面の色素が劣化してPIエラーが深刻になるのです。しかし今回のPRO MASTERは、選抜を厳しくしていますし、この品質であれば国産メーカーの高品質メディアと比較しても同等以上のレベルを保っているので、品質のばらつきは従来の森メディア同様まったくありません。



〈第１図〉「PlexTools Pro」で測定。従来の森メディアと比べてPIエラーに差が出たが、厳しい選抜をしているためにこの程度の違いで抑えられている。



〈第２図〉業務用記録後測定装置「DVD CATS」で計測。すばり低エラー、低ジッターである。また、アシンメトリのパワー変動も少なくドライブに優しいメディアであると言えよう。

この話を聞いたのち、実際にPRO MASTERと従来の森メディアの記録後エラーを民生ツールで比較してみました（第１図）。また業務用記録後測定装置である「DVD CATS」で測定した結果は〈第２図〉のとおり。ともに多機能メディアとは思えない、素晴らしい結果を残しています。

そこで、これまで聞いた話や上記の結果などを踏まえて、PRO MASTERの特長を筆者なりに、次ページのようにまとめてみました。

●日本でも拳銃を使った事件が多くなりましたね。（長野県諏訪市／粘離敏）㊙かつては“コワい人”専用のウェポンだった拳銃も、いまやネット上でだれでも買えるこのご時世（犯罪です!!）。このまま行くと「カンコン」も「チャカコン」とか「ハジキコン」とか呼ばれるようになる!?

PRO.MASTERの特長

①帯電防止ウルトラハードコート技術の採用
→電気特性の劣化なく記録面の強度と耐光性を大幅にアップ（長時間維持）
→ティッシュペーパーやタオルでメディアを手軽に掃除できる
→ブロアーでホコリを除去しやすい

②時間をかけた丁寧な製造
→物理特性（反り、面ブレ）の追求。複屈折か低いことによる読み取り精度の向上
→ウルトラハードコート技術との相互効果で物理特性（反り）の経年変化を抑える

③厳しいディスク選抜と品質検査
→何枚購入してもまったく同様の高品質ディスクを入手できる
→PIエラーおよびジッターの低減。同一品質のメディアの要求がある業務に最適

④高い反射率とCPRM対応
→家庭用レコーダーでも安心して使用できるように配慮。追記重視設計
→H.264エンコードされたデータ記録への準備

⑤対応速度は1～8倍速（推奨6倍速）で多くのドライブをサポート
→ドライブの相性を少なくし、安定した記録を行える

⑥こだわりの貼り合わせ
→物理特性（反り、面ブレ）の追求。海外への輸送などで振動が加わっても2枚に分かれる現象が絶対に起こらない

⑦上下左右のディスク位置が出にくい内周デザイン 業務に好評の目立たない透明刻印を採用
→オートローダーで印刷するユーザーのために位置が出にくいデザインを採用

⑧3Dメタリックプリンタブル技術を採用
→インクの量によって立体感が大きく変化して奥行きをユーザーの好みで調節可能
→レーザーの散乱光を透過させることで余分な残留光のディスクへの影響を抑制。このために、低エラー記録が可能である

⑨海外出荷を考慮したパッケージング
→ダンボール内でのメディアにかかるストレスを削減
→25枚×8スピンドルが1箱のために非常に枚数のきりがよく、ショップでも扱いやすい

MORI for Professional～4倍速記録の持つ意味

先に紹介したPRO MASTERと同様に「MORI for Professional DR47SPB MORI 100SP（以下4倍速MORI for Professional）」についても「いまなぜ4倍速記録なのか？」を聞いてみました。

この4倍速MORI for Professionalは、開発者である森氏の「昔の名ドライブ（パイオニアDVR-A03-JやDVR-A05-J）を使用したい」という考えから生まれたそうなのですが、森メディア内部や関係者の間でも「いまさら4倍速はないだろう」という意見がやはり多かったようです。

しかしこの「4倍速」には大きな意味があったのです。担当者の話も含め、「森メディアが4倍速記録を採用することによって生じるメリット」についてまとめてみました。

①強制的に4倍速記録が可能

従来の8倍速記録用森メディアのトラブルの99%は、6倍速記録ではなくサポート外の16倍速記録によるものだったそうです。そのため4倍速MORI for Professionalでは、ドライブに強制的に4倍速記録させることのできるMコード（Manufacture ID ディスクID）を採用することによって、ライティングソフトから16倍速記録のコマンドが送られてもDVD-Rメディアに記述されているMコードにより、書き込み速度が必ず4倍速記録に変更できるようになっています。その結果、デュプリケータなどでもCLV記録が可能になったのです。



●4倍速記録用MORI for Professional
（型番：DR47SPB MORI 100SP）
発売中
1枚130円

②偏芯や面ブレの抑制、LPPの取得を容易に

プレクスター製ドライブは高品質ドライブですが、高速記録時の森メディアへの記録品質がいまいちでした。しかし低速記録においては、森メディアと相性の悪いこのドライブでもパイオニア製ドライブで記録したように性能を120%発揮でき、相性問題がすべて解消されます。プレクスターと森メディアの関係以外にも、このような相性問題が発生している原因は、従来の森メディアで調査したところ2つありました。1つは内径の形状（ディスクの中心部の穴）によるもの。メディアメーカーによって、金型の仕様が微妙に異なるので、当然ディスクの内径の形状やチルト特性も異なります。つまりドライブのチャッキング方法やピックアップのローディング方法によっては、偏芯や面ブレにも影響を及ぼしてしまうのです。4倍速記録であれば、パイオニアと相性が抜群の内径形状をした森メディアでも速度が遅いために偏芯や面ブレが起こることがなく、右上がりになるPIエラーの上昇を抑制できます。2つめは

●「日本は2Dアニメの国。脅威ではない。2Dは3Dに劣る」とアメリカでは言われているそうです。（山梨県鳴沢村／ターレット）●任天堂が2Dか3Dかを問題にしていたらDSやWiiは開発されなかったでしょう。すでに発表から50年が経過した桑原武夫の「第二芸術論」を思い出しますね。

ブランクメディア（ディスク製造時）にあらかじめ記録されているLPP（ランドプリピット）形状がドライブのピックアップによって見え方が微妙に異なる点。やはり森メディアは、パイオニアやNEC製ドライブを基準としているため、プレクスター製ドライブの回転が高速になればなるほどLPPが見えにくくなります。しかし4倍速記録であればLPPの取得が容易になり、LPPの形状による相性差がほとんど出ないのです。

③ドライブを長持ちさせる

DVD-RにしろCD-RにしろドライブはLD（半導体レーザー）をパルス発振させて記録しています。言い換えると、高速に点滅して記録することでピットを形成（データを記録）しているのです。点滅するということは当然明期と暗期ができるわけですが低速記録ほど暗期（レーザー光が発振しない時間）を長くとることが可能で、LDを冷却することができます。これは素子の劣化や酸化を防ぐことを意味するのです。

さらに2倍速～4倍速記録を行うと、回転速度が遅いため比較的少ないパワーで色素を反応させることが可能になります。8倍速記録や16倍速記録は高速回転させなければならないので、その分色素を反応させるために高出力のパワーが必要となり、LDの寿命がどうしても低速記録した場合よりも短くなってしまうのです。逆に考えると、8倍速以上の記録ドライブは低速用ドライブと比較して高出力で発振できるLDを搭載しているわけなので、わざと2倍速や4倍速で記録してやると長く使用することができます。

④小さなLPPで高品質書き込みを実現

16倍速のドライブやメディアは、パルスがきれいに起ち上がらないため、美しいピットを形成するのが難しく、加えてディスク側の問題も極めて大きくなります。高速記録用のディスクになればなるほど、LPPを大きくしなければならないという問題が起こり、これが正規の記録したピットと重なった結果、認識が悪くなったりエラーレートが高くなったりするのです。すでに8倍速記録用のディスクでさえLPPの問題がかなり大きな問題になっています。2倍速や4倍速記録用のメディアを使用したほうがLPPが小さい分エラーレートが抑えられるし、低速記録であればあるほどLPPが小さくても追記でアドレスを見失うこともありません。最近では2倍速で記録できるドライブがなくなりつつあり、また記録時間も長すぎるために実用性と性能から考えると4倍速が妥当というわけなのです。

このように独自の特色を持つ森メディアの2つの新製品。カンガンハードに使いたい場合は「PRO MASTER」、大切なデータを保存したい場合は「4倍速MORI for Professional」と、用途に合わせて使い分けてみてはいかがでしょうか？

Mania's Topic　高速ディスクと低速ディスクのLPP

新幹線や快速特急に乗りながら通過する駅の看板を見る場合、大きくないと見づらい。一方各駅停車のようにゆっくりと走る電車の場合、通過する駅の看板は小さくても見える。

これは、DVD-RのLPPにも置き換えられる話。ドライブが高速回転する場合には、LPPをより大きくしなければアドレスを把握することが難しいのだ。本文でも述べたがこのLPPを大きくすればするほど、メディアの認識が悪くなったりエラーレートが高くなったりする。このため、高速記録用のディスクに低速記録しても2倍記録用や4倍記録用のメディアに低速記録する場合よりもエラーレートが高くなるのだ。

新・森メディアの入手方法

ユーザーにとって、一番気になるのがその入手方法。確実に入手できるのは、正規代理店（直販&卸し）である。なお、PRO MASTERはこれまでの両リブ森メディアと異なり量産可能な体制ができているので、秋葉原や日本橋などの電脳街での販売も検討しているようだ。

●有限会社セティアワークス（http://www.setia.co.jp/）
在庫も充実しており、一般のユーザーでも気軽に購入できる状態になっている。従来の森メディアもすべて取り扱っており、ショップへの卸しも積極的に行っているようである。また森メディア以外についても扱うメディアメーカーの種類はすさましいものがあり、国内で販売しているメディアなら問い合わせれば必ず入手できるというショップである。

●メディアボックス（http://www.madia-box.com/）
オリジナルのMBブランドを始め、高品質なメディアのみを厳選して販売している。ゲームメーカーや一流企業の顧客が大半を占め、プレイステーションのマスターディスクの販売を行っている唯一のショップとしても知られている。森メディアにはとくに力を入れているようだ。

●ランドポート株式会社（http://www.landport.co.jp/）
従来の両リブ森メディアをもっとも大量に販売した実績を持ち独自のサポートを行っている。限定品のランドポート専用森メディア（DR47SPC MORI 25SP）も存在する。PRO MASTERシリーズの取り扱いも開始した。

※森メディア（http://www.morimedia.jp）のWebショップでは代引き手数料を無料にするなど、卸しだけでなく小売りにも力を入れている。

●最近のカチャカチャは質がよくてビックリ!!（大阪府大阪市／緑山先生）編中国人の塗りのレベルが高くなった結果ですけど「埴輪と土偶＋土器」シリーズなど迷走アイディアまで完成度が高いのも考えもの。ヤフオクでも高騰してるし。ハ」転売すれば2倍3倍当たり前アルヨ!?

DVD-バックアップ-ハイスクール
コピー関連ツールを究めつくせ

5時間め：プロテクトの種類を特定する

講師：テリー杉原

DVDやCDをバックアップするさいもっとも気をつけなければならないのは、元となるディスクにかけられたプロテクト（著作権保護技術）の種類だろう。というのもDVD-Videoはもとより、ゲームCD、音楽CDにおいてすらプロテクトは数種類確認されていて、それぞれバックアップするためのツール本体やユーティリティが異なるからだ。

たとえばDVDであれば、CSSやARccOS、Alpha-ROMなどなど、さまざまなプロテクトが開発されていて、CSSは定番ツールの『DVD Decrypter』で回避することができるものの、コレ単体ではARccOS、Alpha-ROMのどちらにも対応することができない。ARccOSの場合はこのプロテクトに対応した『DVDFab Decrypter』でリッピングして書き込みのみ『DVD Decrypter』を利用するなどツールを組み合わせることによって、ようやくディスクにバックアップすることが可能になるのである（もちろん『AnyDVD』など、ほかのツールを使う方法もある）。

つまりバックアップするさいに、元ディスクにどのようなプロテクトがかけられているかが事前にわかれば、効率よくかつ確実にリッピング＆書き込みを行なうことができるようになる。そこで今回は、DVDやCDにかけられたプロテクトの種類を判別するツールを紹介しよう。

A-Ray Scannerを導入する

プロテクト判別ツールもいくつか公開されているのだが、なかでもインストールも操作もカンタンなうえ機能にも過不足のないフリーツール『A-Ray Scanner』をここでは導入する。「cow&scorpion」(http //cowscorpion com/MultimediaTools/A-RayScanner html) などファイル配布サイトから最新版（執筆時はv2023）を入手してこよう。

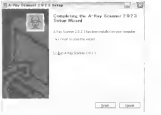
❶ファイルをダウンロードする

ファイルをダウンロードしてくると、インストーラアイコンができあがるので、これをダブルクリック

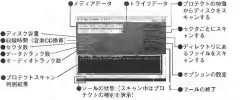


❷ツールをインストールする

インストーラが起動したら、あとは画面の指示に従うだけでインストールは完了



●お祭で浴衣を着ている女の子が少なくなりました　大阪府堺市／閑夜の月！（編大阪なら通称"浴衣祭"＝愛染祭がありますね。さすがにこの期間ばかりは浴衣っ娘がJR天王寺駅前から愛染堂までにわんさかいるはず　期間は　6月30日～7月2日なので今年はもう終了してました。



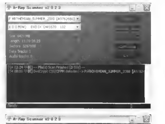
インストールが完了したらさっそく『A-Ray Scanner』を起動してみよう。ショートカットアイコンをダブルクリックすればあっという間に起ち上がって、右の写真のようなインターフェイスが表示されるはずだ。配色もオブジェクトのレイアウトもなかなかかっこいいデザインなのだがそれはさておき、メイン画面にボタンが少ないうえ表示部分もさほど多くないので、操作方法と表示の意味はだいたい直感的にわかるだろう。

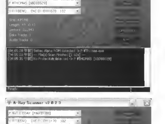
とりあえず、映画、ゲームなどジャンルを問わず、手もとの光学メディアをいくつか試してみた。『A-Ray Scanner』の操作は基本的に、ドライブに挿入したディスクが認識されたら［SCAN］［SECTOR SCAN］をクリックするだけ。数秒～数十秒でプロテクトの種類がインターフェイス画面中央下部のウィンドウに表示される。一部判別できないプロテクトがあるのでその反応率は100%ではないものの、例外プロテクト（日本発のROOTなど）でないかぎりはスキャンしたディスクにどんなプロテクトがかかっているのかがすぐわかる。

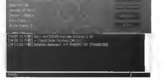
判別結果を見ると、宇多田ヒカルのライブ映像『BOHEMIAN SUMMER 2000』（DVD-Video）にはCSS／CPPMが、すぐ下のエロゲー『痴漢者トーマス』（CD-ROM）にはAlpha-ROMが、いちばん下の『WHITEDAY』（CD-ROM）にはSafeDisc2.40がかかっていることがわかる（『WHITEDAY』はどうやら韓国産とおぼしきエロゲー）。

ちなみにCPPMなら『DVDAExplorer』で、Alpha-ROMなら『CD革命 VirtualPro』で、SafeDisc 2.40なら『Raw CD COPY』でそれぞれプロテクトを回避することができるだろう（環境にもよるのでケースバイケースだが）。

このようにフリーツール『A-Ray Scanner』を使えば、DVD-VideoやゲームCD、音楽CDといった光学メディアにかけられたプロテクトがごくカンタンな操作によって一発で判明するので、ソースとなる元メディアを傷める前にバックアップディスクを作製しておくのが基本という人は、ぜひ導入してみてはいかがだろうか。







●堀井美月がウサミミにワイシャツ1枚の姿で踊ってました。（神奈川県川崎市／みっこた） ●第三惑星アイドル「火星るる」の時代ですね。火星るるのデビュー曲は「東京タワーとあなたと火星」なので　平松愛理の曲とリリー・フランキーの小説がマゼコゼ。ワイシャツ姿も納得です。

PCオタ御用達、野郎だらけの不純喫茶

CURE DOS/V CAFÉ

第5回 COMPUTEX TAIPEI 2007レポート

店長：pusai

世界中のDOS/V野郎が注目する「COMPUTEX TAIPEI」は，毎年台湾で開催されるアジア最大規模のＰＣトレードショー。バイヤー向けであるため未来の最新技術の発表の場というよりは，商品を売り込むビジネスの場として機能している。またＰＣパーツの生産国として名高い台湾だけあって，自作用のＰＣパーツが数多く展示されているのも特徴だ。もちろん筆者は今年も参加してきたのだが，例年どおりかなりの盛り上がりを感じることかできた。ということで今回は，COMPUTEX TAIPEI 2007の徹底レポートをお届けしよう。



COMPUTEX TAIPEI 2007
大手メーカーの出展が目立つが，さながら秋葉原のラジオデパートのごとく並ぶ中小メーカーを見るのがおもしろい。

●Intelは新チップセットで攻勢 ——— Intel3シリーズ

もはやCOMUPTEX TAIPEIの名物となった感のある「Intel vs AMD」の構図だが，今年のIntelは「3シリーズチップセット」を目玉として大々的な発表を行なってきた。Intelは前年のCQMUPTEX TAIPEIでもIntel965シリーズを発表しており，ちょうど1年でプラットフォームを一新した格好だ。

この3シリーズチップセット，用途に応じてさまざまな種類が用意されているとはいえ，基本的には７月に登場する予定のCore2（45nmプロセス／FSB1,333MHz）に対応したものと考えてよい。少しばかりややこしいラインナップではあるが，ここではIntelが力を入れるこの3シリーズの詳細を紹介していこう。なお，以下のP35とG33はすでに発売済み，Q33とQ35はＰＣメーカーに出荷済み，X38とG35は近日登場予定となっている。



Intel 3シリーズチップセットを搭載したマザーボードの圧倒的なラインナップ！いったい何種類あるんだ。

★ハイエンド向け ——— X38

まさに時代を先取りしたような設計のフラグシップ。メモリはPC1333に対応し，グラフィックはPCI Express x16のスロットを2本，しかもまだ対応グラフィックカードが出てない次世代のPCI Express＝Gen2も搭載してきた。さらにはオーバークロッカー向けツールまで用意されるなど，むしろマニア向けというのが正しいのかもしれない。

★メインストリーム向け — G35

現在のIntel965をドライバなどのソフト側で改良したもので，対応メモリはDDR2のみ。ただしチップセット内蔵グラフィックの「Intel GMA X3500」が，驚くことにDirectX10に対応する。サウスブリッジが前世代のICH8というのは残念だが，内蔵グラフィックでDirectX10に対応するのはゲーマーにとってはかなり魅力的だろう。

★3シリーズの基本仕様 — G33

DDR3メモリをサポートし，DirectX9世代のグ

●彦龍のラーメンってそんなにマズイの？（長野県佐久市／要一郎どん）㊙スープの丁鉢にいっつも大がついてないのでぬるいッス。具は味がなくメンはぐにゃくにゃ。とはいえ彦龍のオヤジさんの顔を見ながら食べられるので，マズさなんてまったく気になりません（どっちの意味？）。

ラフィック「GMA 31DD」を内蔵する。このGMA 31DDは性能的にはIntel965の内蔵グラフィック「GMA X3DDD」より劣るが、消費電力を抑えたクールな仕様が売りだ（それでもWindows VistaのAeroは十分に動作する）。またサウスブリッジはICH9になりディスクアクセスの向上が図られている。

★G33の派生系 ———— P35

G33のグラフィックを省略したのが、このP35。グラフィックがないぶんわずかとはいえ安価になるので、自作ユーザーのあいだではG33よりも重宝されそうだ。

★ビジネス向けモデル — Q33／Q35

基本的にはG33と同じ機能だが、メモリのサポートがDDR2だけになる。グラフィックもG33同様にGMA 31DDを内蔵。サポートするサウスブリッジが異なる点が、Q33とQ35の違いだ。

●Phenomはお目見えせぬままライバルAMDは我が道を行く

対するAMDは新プラットフォームの「AM2+」をアピールしたとはいえ、今年も比較的おとなしかった印象だ。

AM2+は年末の登場が囁かれるAMDの新CPU「Phenom」に対応した新プラットフォームで、CPUソケットは現在のAM2と同じでありながらCPUとの接続バスを「Hyper Transport 3.0」に変更。AM2に比べてCPUとの帯域が広げられている。

AMDはこのAM2+に対応したチップセットとして、昨年買収したATIによる純正の「RD790」を用意してきた。ところが同チップセットを搭載したマザーボードを数多く展示しているというのに、肝心のPhenomはデモすら行なわれないお寒い状況。発表会でもサーバ向けCPU：コードネーム「Barcelona」のデモに終始していたりと、まずはデスクトップよりもサーバ用途で売り出していこうという姿勢のようだ。

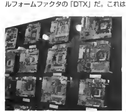
★スモールフォームファクターDTX

忘れてはいけないのが、AMDが提唱するスモールフォームファクタの「DTX」だ。これは簡単に言えば小型PCの新しい規格で、本当に発売されるのか半信半疑の状況だったのだが、一応は順調に開発が進行しているようでひと安心。対応マザーボードもいくつか展示されていたので、省スペースPCが好きな人は期待していいだろう。

★DirectX10対応のRADEON HD 2000

AMDといえば気になるのが、ATIによるグラフィックカード。先日登場したばかりのDirectX1D対応のGPU「RADEDN HD 2DDDシリーズ」を全面的に押し出してくるかと思われたが、なぜかもっともアピールしていたのがWiiとXbox36D。たしかにどちらもRADEONを積んではいるのだが……。

このようにAMDによるRADEDNの展示は振るわなかったが、各カードベンダーのプッシュぶりはなかなかのもので、近々登場予定のメインストリーム向けGPU「RADEDN HD 26DD」と、バリュー向けGPU「RADEDN HD 24DD」は数多く展示されていた。Geforceも含め、普及価格帯となるDirectX1D対応ビデオカードのようやくの登場は、多くのゲーマーたちにとって吉報となるはずだ。



RD790マザーは「QUAD CORE READY」を謳うものばかり。なかにはPCI Express x16を4本も搭載するモノも!?

小型PC好きにはたまらないであろうDTX。問題は本当に発売されるかどうかだ……。





RADEON HD 2000はメインストリーム向けとバリュー向けもお目見えした。

●新しいメカノリーズ　食べたいけどカロリーが……。（山形県酒田市／最強電気）㊎メカテノヤキは1個903キロカロリーのモンスター仕様。しかも食べるさい　手はタレでヘチョヘチョになるし自重で肉は落ちちゃうし……。今度の敵はカロリーだけじゃないぜ　ビリー・ブランクス!!

★会場で見つけた変？なモノ 2007

激安PC対決!? OLPC vs. EeePC

知る人ぞ知る「OLPC」の実機がAMDブースで展示されていた。OLPCは途上国向けの100ドルノートPCのことで、太陽光の元でも見やすいように画面はモノクロとカラーで切り替えられ、発電機を搭載することで電気の供給されていない場所でも使えるのが特徴だ。これに対抗してか、Intelは「EeePC」を展示。EeePCは199ドルのローコストPCで、ASUSと協力して開発し、次の10億人をターゲットにしているという。スペックもけっこう上等で、コストパフォーマンスはかなり高い。



●OLPC
OLPCとは、「One Laptop per Child（子ども1人に1台のコンピュータを）」の略だ。



●EeePC
CPUこそ不明だが512Mバイトのメモリ、2GバイトのSSDを搭載し、重量もわずか900g！

●HDDは終了？ 躍進するSSD

今年のCOMPUTEX TAIPEIでもっとも目に留まったパーツと言えば、間違いなくSSDだろう。アキバでフラッシュストレージがお馴染みのADATAやKINGSTONEといったメーカーにとっては、SSDは簡単に製造できるうえ、ただのメディアメーカーからパーツメーカーへの転進が図れる次代の戦略的商材。そのため、ほとんどのメディアメーカーがSSDを展示していたのだ。

ちなみに128Gバイトモデルの実用化は2008年ごろを予定しているが、コンシューマ向けには32～64Gバイトモデルが中心になり、64Gバイトモデルの価格は800ドル～になるということだ。

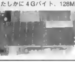


次世代の主流ストレージとしての期待がかかるSSDは、そこかしこで展示されていた。

★会場で見つけた変？なモノ 2007

4Gバイト メモリモジュール

増加の一途をたどるメモリ容量だが、ついに4Gバイトのメモリモジュールが登場した。写真を見ればわかるとおり、たしかに4Gバイト、128Mバイトのメモリチップを32個搭載している。大きさと値段を気にしなければ、“アリ”かもしれない。



●少し気が早い？ DDR3メモリ

メモリメーカーのもう1つの目玉として大々的に宣伝されていたのが、DDR3メモリ。DDR2ですらようやく普及してきた程度だというのに気が早い感もあるが、Intelの新チップセット、3シリーズも対応を謳っているので、妥当なタイミングと言えなくはない。3シリーズの普及に伴って標準的な規格の座に着くことも、そう遠くはないはずだ。

●時勢と逆行する電源

PC全体の動作を左右する、根幹とも言えるパーツの「電源」も、やはり数多くのメーカーが展示していた。昨今のPC業界は省電力がトレンドであるにもかかわらず、見かけたのは1,000W級などの大容量電源がほとんど。次々と登場する省電力のCPUやマザーボードを使うぶんには必要ないはずだが、ターゲットとなっているのは電力を湯水のように使うハイエンドゲーマーなのだろう。なにせ次世代のGPUは300W級とも言われており、4枚挿しでもしようものなら1,200Wと、軽く1,0



ゲーマー向けメーカーで展示されていた電源のなかには、なんと1,500Wもの容量を誇る製品が。

●鳥類にかなり近い恐竜の化石が見つかったそうですが、ドラゴンだったなんて可能性はありませんか？（兵庫県神戸市／刑事プリン） ㊥「モンハン」のティガレックスの姿を思い浮かべたものの、「翼が生えていた痕跡が残っている恐竜の化石」とのことなので、全然違ってました。

ジャンク お買い物コーナー

アキバのドン・キホーテに設置された電光掲示板の温度計が相変わらずおかしいようで、梅雨も明けきらぬというのに40度を突破することもしばしば。最近は「ドン・キホーテの上にあるAKB48劇場内の室温を表示しているのでは？」と夢想しています。（志賀一仁）

Orbitトラックボール 300円
（セルスタ・R1号店 ☎03-3253 8130）



そうか、このトラックボールが繋がるのは初期型iMacより前のMacなのか…。これ売ってる兄ちゃん「ADB」なんて知らねーんだろうな…。そのころのMac用ＯＳは「漢字Talk」だったよな…。店先でそんな哀愁に浸ってても迷惑なのでとりあえず１個いただきました。旧Macの入力インターフェース、ADB用のトラックボールです。まぁADBからUSBへの変換はさほど難しくないはずなので、変換アダプタを作る予定。エミュで「サイバリ○ン」やりたいんですよ。

サイクルコンピュータ 680円
（エックス ☎03 3252 8409）



アキバの雑貨屋で意外と多く見かける自転車用パーツですが、最近じゃこんなモノまで。しかも値段のわりには細かい機能が満載で、積算走行距離、トリップメータ、最高速度、平均速度、気温など、自分の体力がどれくらいでヘタるかがバッチリわかる仕様になってます。センシングはホイールに取り付けたマグネットを磁気センサで拾うタイプなので、自転車だけじゃなくて原付でも使えるかも。ちなみに付属してるAG12という電池は、LR43で代用が利きます。

MPX3000ADH 500円
（石丸電気本店 ☎03 3255 1500）



あまりにさりげなく置いてあったので、一度は素通りしてしまったBluetoothヘッドホン／ハンズフリーキットが激安。しかも通常の平型プラグ用のトランスミッタまで付属してるので、現行の携帯のほとんどに対応している始末。スゴすぎる。クリップ状になった本体は、第２世代iPod Shuffleよりひと回り大きいくらいのサイズで、携帯を首からぶら下げるのに比べたら全然かさばりません。せっかくだから自分の携帯もBluetooth対応機に換えようかな。

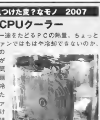
00Wの大台を超えてしまうのだ！

●Vistaはさじが投げられた？

COMPUTEX TAIPEIの開催中、日本ではマイクロソフトが「Windows Moblie 6」を正式発表し、その翌日にはWILLCOMが同ＯＳを搭載したPHS「Advanced/W-ZERO3［es］」を発表していた。

★会場で見つけた変？なモノ 2007
30cm CPUクーラー

やはり増加の一途をたどるＰＣの熱量。ちょっとやそっとのファンではもや冷却できないのか、ついに30cmのCPUクーラーが登場した。換気扇、もしくは扇風機で一気に冷却！といった按配だが、ファンが巨大なだけあって思いのほか静かだ。



そんなマイクロソフトは、今回のCOMPUTEX TAIPEIでもWindows VistaではなくWindows Moblie 6を中心に展示。昨年もWindows Moblie 5を展示の中心に据えていたことを考えると、どうやらマイクロソフトは、COMPUTEX TAIPEIではＯＳよりもプラットフォームに注力しているようだ。

●来年はもっと凄い！

今回のCOMPUTEX TAIPEI 2007は、出展社数1,333社、ブース数2,926と、昨年を上回るほどの大きな規模に成長した。

だが、来るべき2008年はもっとスゴイ！というのも、現在の会場である台北世界貿易中心のほかに、2,600もの収容ブース数を誇る新しい会場が加わることが決定しているのだ。大雑把に言えば、今年の倍程度の規模になるわけで、もはやアジア最大ではなく世界最大規模のＰＣイベントと言っても過言ではないだろう。

次回、COMPUTEX TAIPEI 2008は６月３日～７日までの開催なので、ＰＣ自作野郎は今からスケジュールを調整しておくように。６月の旅費は１年でもっとも安いぞ！

●ずいぶん昔に買ったアニメのLD BOXがたくさん出てきて困ってます。（香川県観音寺市／蚊と吉）㊥アニオタはいまでも大事にしているLD BOX。困るくらいならネットオークションに出してみては？　大きく重いLD BOXがなくなれば部屋も片付きますしリターンも大きいですよ。

使えるツールからお役立ちテクまで
脱初心者&エキスパート育成コーナー

PC裏技クリニック

第５回：便利で快適なビューワーツール

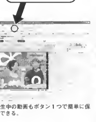
Text by pusai

※導入・使用は自己責任のもとで行ってください。筆者および編集部は、一切責任を負いません。

ニコニコ動画やYouTubeの溜まった動画を管理しよう！

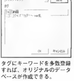
■TAGIRI　URL：http://tagiri.jp/

ボタン１つで「ニコニコ動画」や「YouTube」の動画を簡単にダウンロードできるブラウザ「TAGIRI」を愛用している人は多いだろう。だが「TAGIRI」は本来、"動画を便利に管理する" ことを目的としたツール。ダウンロード以外の機能もなかなか優れているのだ。たとえばPC内に保存した動画ファイルを検索するさいに使用すれば、15秒刻みで表示が切り替わるサムネイルが作成されるので、再生したい動画・場面が一発で判明。またキーワード検索用にタグ設定をしておけば、文字を入力するごとに検索結果が反映される。しかもコメントの追加やスキップ再生をサポートしたプレーヤーも搭載しているので、ダウンロード・管理・検索・動画の視聴がすべてこのツール１つですんでしまうのだ。「動画はダウンロードして見る」が前提の人にはなんともありがたい。



再生中の動画もボタン１つで簡単に保存できる。


「詳細ビューモード」にすれば見たいシーンが一目瞭然！



タグにキーワードを多数登録すれば、オリジナルのデータベースが作成できる。

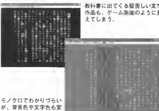

プレーヤーは１秒・５秒・15秒ごとのスキップ再生にも対応。

●「うみねこのなく頃に」が発表になりましたね。（静岡県伊豆市／天城８号）　編「ひぐらしのなく頃に」の07th Expansionの新作ですが　キャラクターの手があいかわらず丸々としていて　しかも中年キャラが多いため　ちまたではすでに「ひぐらし」並みに深い謎を呼んでいるもよう。

ゲーマーにピッタリの青空文庫ビューワー！

■ノベルゲーム風テキストビューワー 1.04　URL：http://soft edolfzoku.com/

「我輩は猫である」など、著作権が切れた文学作品をネット公開している青空文庫。これらを読むための専用ビューワーは多数存在するが、ここで紹介する『ノベルゲーム風テキストビューワー 1 04』は、ほかのツールとは一線を画している。名前のとおりノベルゲーム風に1行ずつ先頭から進み、クリックすれば次の行が表示されるので、ゲーム脳、もといゲーマーにお馴染みの操作で文学作品を読み進められるのだ。しかも表示するフォントの種類、表示速度、背景色なども変更可能。作品のテイストに合わせた雰囲気で楽しめるぞ。



教科書に出てくる堅苦しい文学作品も、ゲーム画面のように見えてしまう。

モノクロでわかりづらいが、背景色や文字色も変えることができる。

PDFファイルをサクサク見たい！

■eXPert PDF Reader　URL：http://www.visagesoft.com/

PDFファイルを見るさい、たいていの人は『Adobe Reader』を使用しているはずだ。しかしこの『Adobe Reader』は、バージョン『7.0』以降は多少マシになったものの、表示に時間がかかるうえ最低限の機能しか搭載していない困ったチャン。そこでPDFビューワー『eXPert PDF Reader』を使ってみよう。コレならPDFファイルを瞬時に表示するだけでなく、タブを使用することで多数のファイルを一度に閲覧することができるのだ。仕事、プライベートを問わず、PDFファイルを使用するならぜひ使ってもらいたい。

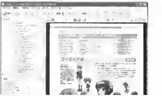


表示はすべて英語だが、直感的に使えるので問題はない。

多機能漫画ビューワーが軽くなった！

■Leeyes　URL：http://www3.tokai.or.jp/boxes/leeyes/

PC上で漫画を読むさいに重宝する漫画ビューワーは、ユーザー層が限られているせいか、出回っているツールの種類も少ない。またその性能も決して高いとは言えず、どれもファイルを開くのにかなり時間がかかる。ストレスがかえって溜まりまくりだ。そこでオススメするのが『Leeyes』。動作が軽妙なうえツリー表示が扱いやすし、サムネイル作成による高い検索性をも備えているのだ。これまでの漫画ビューワーにずっと不満を抱き続けてきた人は、これを機会に導入してみてはどうだろう。



大量の画像ファイルも時間をかけずに表示してくれる。

● 「トランスフォーマー」ハリウッド版が大作の予感。（東京都清瀬市／竹らす啓二）御機械になら何でもトランスフォームするそってすね。劇中ではきっとWiiとPS3、DSとPSPがトランスフォームして殴り合ったりして－。モノ同士の対決なら任天堂の圧勝ってことはないでしょう。

グリビア for Windows

<Grimoire>が贈る 禁断のハッキングTIPS

◎今月のグリビア：ページングファイルを究める

Windowsはメモリについてかなり変わった考えかたを持っており、基本的に「不足している」ことを前提にチューンされている。これは、かつてWindowsがメモリ128Mバイト程度の環境でも動くように作られたためで、はっきりいって現在のマシン環境にふさわしい仕様ではない。

そうした「メモリ不足対策」として用意されているのが「仮想メモリ」である。これは物理メモリの不足分を、HDD上に「ページングファイル」を作って補おうというものだ。

そしてWindows XPは「メモリを積極的に使わない」ように動く。どれだけメモリを積んでいようとページングファイルを利用しようとするのだ。少々やっかいな部分であり、この特性を考えた設定がメモリカスタマイズのキモとなる。

コントロールパネルから「システム」を選択。「システムのプロパティ」ダイアログの「詳細設定」タブ内、「パフォーマンス」欄にある「設定」ボタンをクリック。「詳細設定」タブの仮想メモリ欄内で「変更」ボタンをクリック、「仮想メモリ」ダイアログで、ページングファイルを設定できる。

理論的にはページングファイルをゼロにしても構わない。むしろ望ましいくらいだ。が、たいていの環境では警告が表示される。利用しているアプリケーションが「ページングファイルの存在を前提として駆動している」からである。となれば、最適の数値を入れてやるしかない。

デフォルトでは、物理メモリ容量の3倍がページングファイルとして確保される（物理メモリがMバイト単位の場合）。これを「固定容量」にする。例えば初期サイズを512Mバイト、最大サイズを1.5Gバイトと設定することもできるのだが、こうした「可変容量」はフラグメンテーションを誘発する。「初期サイズ」と「最大サイズ」を同じ値にして「固定容量」とするのがよい。

また、基本的にページングファイルは物理メモリを代替するものであり、32ビット環境（Windows XP、Vistaともにx64 Edition以外は32ビット環境）では4Gバイト以上のメモリにアクセスできない。つまり、物理メモリとページングファイル容量の合計は4Gバイトを超えても意味がないのだ。多ければ多いほどよいわけではないので、注意しよう。

よって最適の設定は物理メモリの3倍で、かつ4Gバイトを大幅に超えない値となる。コンピュータのデータ単位理論から考えて、「512Mバイトの倍数」で設定するのが基本だ。

物理メモリ	ページングファイル
512Mバイト	1536Mバイト
1024Mバイト	3072Mバイト
1536Mバイト	2560Mバイト
2048Mバイト	2048Mバイト
3072Mバイト	1024Mバイト
4096Mバイト	1024Mバイト

物理メモリが「4096Mバイト」の場合も、ページングファイルを設定している。これは先述したように、いくら物理メモリをつんでいようがゼロだと文句を言うアプリケーションがあるからだ。また、物理的に4Gバイトのメモリを搭載しても、マザーボードの設計上OSは4Gバイトすべてを利用できないという理由もある。

地味といえば地味な設定だが、こうした足回りを固めることで、総合的なパフォーマンスがアップしていくぞ。というわけで、また次号！

Text by ファウスト・ダテ

三才ブックスにて書籍「Grimoire for Windows」シリーズを執筆中。vol.1は「インストールから起動するまで」で540ページ、vol.2は「起動後のシステムカスタマイズ」で672ページと、WindowsXPだけで1200ページ超というイカれたコンセプト。ぜひご一読あれ！

画像ビューワーだって進化するんです！

■Hamana URL：http://miyano.s53.xrea.com/

誕生からほとんど進化が見られない画像ビューワー。ネット上ではさまざまなツールを見つけることができるものの、"けっきょくはどれも同じ"といった印象のほうが強い。そんななか、ようやく革新的ともいえるビューワーが登場した。この「Hamana」は「DirectX」を採用していて、その特長を活かした3D画像表示、拡大縮小、立体的な画像回転がまさに自由自在。さらに、画像を縮小したさいに画質が向上する機能「ミップマップ」に、輪郭強調などを可能にするフィルタを実装しており、至れり尽くせりの仕上がりとなっている。



普通ではできないこのような変わった効果を加えることも可能だ。

●執事カフェって女の子しか入れないんですよね？（千葉県市川市／ポンテ）㊥たいていは男性の入店も可能。ただし「桜蘭高校ホスト部」のノリで行ってしまうと静かすぎて大恥かきそう。帰るときは「お嬢さま、乗馬のお時間でございます」なんてセリフで見送られるらしいので。

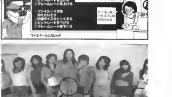
DOUGA-URAH

ドウガウラー 携帯電脳戦隊

Presented by 八甲田硫黄堂

第5回：変換設定をいじってみよう②

『携帯動画変換君』(http //www nurs or jp/~calcium/)を使用してPSP向けに動画を変換する場合は、映像サイズ以外にも、いくつかのパラメータを自在に調整できます。いずれのパラメータも画質や音質に影響するほか、でき上がるデータのファイルサイズにもかかわってくる重要な数値なので、ここできちんと確認しておきましょう。

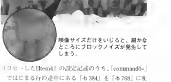


いろいろ変えて実験してみる

今月もPSPを題材に解説を進めます。あらかじめ『携帯動画変換君』のインストールフォルダ内にあるdefault_settingフォルダに、ゲームラボ公式サイト（http //www sansaibooks co jp/glabo/program/file/Transcoding_PSP_ura.zip）からダウンロードできるTranscoding_PSP_ura iniファイルを入手しておいてください。以降、すべての設定変更は、このファイルに対して行います。

ビットレートを変更する

前回はビットレートはそのままに、映像サイズのパラメータのみを変更。そのため画面のサイズが大きくなればなるほどブロックノイズが発生したり、細かい部分の映像がつぶれてしまうといった症状が見受けられました。とくに同レートで368×208と480×272とを見比べると、後者のほうがブロックノイズが多く発生していることに気付くでしょう。そこで今回は、よりキレイな動画を手に入れるべく、以下の手順で映像ビットレートをいじってみます。

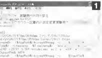


映像サイズだけをいじると、細かなところにブロックノイズが発生してしまう。

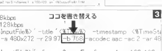
ビットレート変更手順

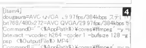
①設定ファイル（Transcoding_PSP_ura ini）を『メモ帳』などのテキストエディタで開く〈写真1〉
②前回作成した設定[Item3]をそっくりそのまま[Item4]としてコピーする〈写真2〉
③コピーした[Item4]の設定記述のうち、「command0=」ではじまる行の途中にある「-b 384」を「-b 768」に変更する〈写真3〉
④コピーした内容の「Title」と「TitleE」の内容をわかりやすいように変更し、上書き保存する〈写真4〉
⑤「携帯動画変換君」のSetup exeを起動後、「ドウガウラー実験用PSP向け設定」を選択する〈写真5〉
⑥「携帯動画変換君」が起動したら、変更後の設定を選択した状態で任意の動画ファイルをウィンドウ内にドラッグ&ドロップする〈写真6〉
⑦PSP（メモリースティックDuo）の「MP_ROOT」に「***ANV01」(***は100～999の3ケタの数字）というディレクトリを作成〈写真7〉
⑧⑦で作成したディレクトリの下に、⑥で生成されたm

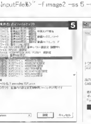
●主人公は方言キャラというアニメが流行りそう。（埼玉県さいたま市／ボルチオン）㊙「瀬戸の花嫁」「ラブコン」のおかげで流行しそうですね。となると 東京弁が"標準語"とされているかぎり23区出身のキャラはしばらくヒロインになれない!? Iターンしたりとかはダメ？

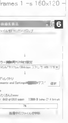
1


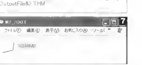
2


3


4


5


6


7


8


p4ファイルを「MAQ0****.MP4」（****は0001～9999の4ケタの数字）という名称で保存（写真8）

⑨PSPで再生してみる（写真9）

フレームレートを変更する

さきほどは、もともと384Kビット／秒だったビットレートを、2倍の768Kビット／秒に上げてみました。ファイルサイズは大きくなってしまいますが、そのぶん明らかに画質が向上していることがわかるでしょう。

さらに、改造ファームウェアを使っている場合にはビットレートの上限が16,384Kビット／秒にまで引き上げられているので、これ以上の値を指定することも可能です（正規ファームウェアの場合は768Kビット／秒が上限）。とはいえ、PSPの処理能力には限界があるので、あまり大きくしすぎると、再生自体が行われなくなるかもしれません。ちなみに筆者は今回、1536Kビット／秒までの値で試してみましたが、この時点では細かな部分の描写がクッキリと行われ、かつ再生時のコマ落ちなどもありませんでした。動画の内容にもよると思われますが、PSPで再生する場合は、このくらいまでビットレートを上げても、なんら問題はなさそうです。

9


さて、続いては映像の「動き」を変化させられるパラメータ、フレームレートを調整してみましょう。テレビやDVDビデオから作成した動画をソースとしているのであれば、たいていの場合この値は29.97fps（もしくは30fps）。PSP用に変換するさいは、その値を変更せずに引き継ぐことになります。とはいえ、映像の動きにさほどこだわらないのであれば、この値をあえて下げてやることでファイルサイズを小さく抑えることも可能。逆にファイルサイズをあまり変えずに映像サイズを大きくしたり、ビットレートを上げることもでき

●NTT DoCoMoは反撃ところか迎撃されそうですね（神奈川県横須賀市／皇カレー）（編「他社様はご覚悟ください」と反撃宣言したDoCoMoでしたが、2in1導入初日の故障や新機種不足のため他社様に「もう覚悟はできてる？ スパッとトドメを刺しちゃうよ!?」と迎撃されたもよう。

ドウガウラー本部用語研究室

●コマ落ち
映像（データ）が存在しているにもかかわらず、その一部が表示されないままに再生か進行してしまうこと。この呼び方は、映画のフィルムに記録された1つ1つのコマが、物理的に欠落するなどして正しく再生されなくなる（欠落したコマは前後に存在するコマを複製して修復する）ことに由来し、当連載で扱っているような動画データの場合、厳密には「フレーム落ち」と呼ぶのが正しい。データ量が多い動画の場合、再生しようとしている機器の性能が低いと発生しやすい。

●ビットレート
単位時間あたりにどの程度のデジタルデータか転送されるのかを表した数値で、bps（bit per second）やbit／秒という単位か用いられる。データ量か多い場合は値が大きくなってしまうことから、接頭辞を付けてkbps（1kbps＝1000bps）、Mbps（1Mbps＝1000kbps＝1000000bps）といった風に表現される。動画（映像）データの場合、この値か大きくなるほどフレームあたりの映像に振り分けられるデータ量が増加し、結果として画質が向上する。

●fps
frames per secondの略で、1秒あたりに何フレーム表示させるのかを表す単位。NTSCなどで採用されている29.97fpsという値は中途半端な印象を受けるが、これはカラー信号を重畳するにあたり、ほかの信号と干渉しないように、レートを1001分の1000としたためである（カラー化される以前は30fpsだった）。

10

場所	C:¥Documents and Settings¥
サイズ	14.5 MB (15,301,741 バイト)
ディスク上のサイズ	14.5 MB (15,302,656 バイト)

データサイズが大幅に減少！

11

場所	C:¥Documents and Settings¥
サイズ	10.9 MB (11,515,108 バイト)
ディスク上のサイズ	10.9 MB (11,517,952 バイト)

るでしょう。なお、ここではフレームレートを29.97fpsの半分（14.985fps）にする方法を紹介しておきます。

フレームレート変更手順

①設定ファイル（Transcoding_PSP_ura.ini）を『メモ帳』などのテキストエディタで開く
②前回作成した設定[Item0]をそっくりそのまま[Item5]としてコピーする
③コピーした[Item5]の設定記述のうち、「command0=」で始まる行の途中にある「-r 29.97」を「-r 14.985」に変更する
④コピーした内容の「Title」と「TitleE」の内容をわかりやすいように変更し、上書き保存する
⑤『携帯動画変換君』のSetup.exeを起動後、「ドウガウラー実験用PSP向け設定」を選択する
⑥『携帯動画変換君』が起動したら、変更後の設定を選択した状態で任意の動画ファイルをウィンドウ内にドラッグ&ドロップする
⑦PSP（メモリースティックDuo）の「MP_ROOT」に「***MNV01」（***は100～999の3ケタの数字）というディレクトリを作成
⑧⑦で作成したディレクトリの下に、⑥で生成されたmp4ファイルを「M4V0****.MP4」（****は0001～9999の4ケタの数字）という名称で保存
⑨PSPで再生してみる

以上の方法を実行すると、フレームレートが半分となり、結果として映像がややカクカクしたものになります。その代わり、ファイルサイズは大幅に減少しているはずです〈写真10、11〉。トーク番組など、あまり動きのない動画を変換する場合などに有効な方法といえるでしょう。

次回は、音声にかんするパラメータ調整方法や、設定変更時に重宝するソフトについて解説します。

●住民税が高くなってエロゲーが買えない……。（東京都大田区／テカ）※地方住民税が上がった代わりに所得税は下がったため、納税額のトータルは一般の社会人ならこれまでと変わらないはず。とはいえゆくゆくは増税もありうるので、積立貯金ならぬ積みゲー貯金をしておいては!?

脳を鍛えるよい子のDSハッキング



第5回：自作ソフトを開発する～序章～

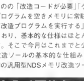
text by Imaha486

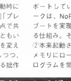
NDSゲームを改造する手段としては現在、市販の改造ツールを使う方法と、インターネット上で公開されている自作プログラムを用いる方法があります。前者を実践するには、ワザポン、プロアクションリプレイMAX DS／DSLite用（以下DSPAR）コードフリークのいずれかが必須となり、後者の場合は『Nitro Hax』や『DipStar』といったツールをマジコンと組み合わせて使用しなければなりません。これらは利用手順や導入方法こそ異なるものの「改造コードが必要」「ゲーム起動時に改造プログラムを空きメモリに常駐させる」「プレイ中に改造プログラムを実行する」という点で共通しており、基本的な仕様はほとんど同じともいえます。そこで今月はこれまでと少し趣向を変えて、改造ツールの基本的な仕組みを勉強しつつ、世界初の汎用型NDSメモリ改造ツールである拙作『DipStar』を振り返ってみましょう。今後、自作ソフトを開発しようと思っている人に、なんらかのヒントを与えられれば幸いです。

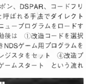
市販品と自作ツールの相違点

前述したとおり、私たちが現在入手できる改造ツールは、どれも似かよった原理を採用しています。しかし、起動プロセスにかんしては多少異なっていて、たとえはNDSカード単体での起動をサポートしているワザポン、DSPAR、コードフリークは、NoPass*[1]と呼ばれる手法でダイレクトブートを実現し、メニュープログラムをロードする仕組み。そして起動後は　①改造コードを選択　②本来起動させるべきNDSゲーム用プログラムをメモリにロード　③レジスタをセット　④改造プログラムを常駐　⑤ゲームスタート　という流れ

現在入手可能なNDS用ゲーム改造ツール

1


2


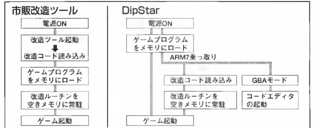
3


4


5


1 ワザポン／定価：5,980円　2 DSPAR／定価：6,279円（税込み）　3 コードフリーク／定価：4,179円（税込み）　4 Nitro Hax／入手先URL：http //chishm drunkencoders com/　5 DipStar／入手先URL：http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/

〈第1図〉市販改造ツールとDipStarの起動プロセス



です。その一方で、マジコンから起動させる『Nitro Hax』は、マジコンを起ち上げたあとに改造プログラムをロードせざるをえないため、NoPassとは違う起動方法が採用されています。では『DipStar』はどうでしょうか。コレの場合は、また少し事情が変わります。

筆者が『DipStar』の構想を練りはじめる以前は、NoPassどころかブートハックに言及した資料さえもなかなか見つけられませんでした。当時はまだPassMeを使い、GBAマジコンから自作プログラムを起動させるのが精一杯だったのです。

筆者自身もそのころは、自作メモリ改造ツールの開発どころか、ARM逆アセンブラによる（ROMイメージの）プログラムコード直接書き替えでしかゲームを改造できないという状況にストレスを感じていた時代。「ROMイメージ内の余剰領域を書き替えて常駐させる→ゲームによっては空きがまったくない」「ARM7領域のサイスを多めに定義させてムリヤリ領域を作る→ARM7ソースとデータとのあいだにまったく余裕がないため、結果としてリソースを破壊してしまう」といった失敗を繰り返しつつ、メーカー製の市販改造ツールの誕生を心から待ちわびる毎日でもありました。

『DipStar』はこうして生まれた

ところがある日、メーカー製ではなく、有志によって作られたフリーの改造プログラムが海外フォーラムにて公開されました。それが『Natrium's loader』です。『Natrium's loader』は『マリオカートDS』のステージテーブルを書き替え、Wi-Fi通信対戦時に選択できないはずのキラーシップやチクタクロックをプレイ可能にするツール。ネットワーク対応ゲームを改造するという行為に加え、関係のないユーザーをも巻き込んでしまうこのツールは、多くのプレイヤーから忌み嫌われました。しかし『Natrium's loader』は、のちに全改造ツールのベースとなる「ゲーム起動前にプログラムを書き替える動作」をみごとに成功させていたのです。

それに気付いた筆者は、この動作原理をひもとくことで汎用性のある改造ツールに応用できると考え、さっそくARM逆アセンブラを用いてプログラムコードを解析*[2]。その結果、コードは数十バイト程度で、その仕組みは「PassMeによってGBAフラッシュカートのアドレスに飛び込む→ステージテーブルを書き替える→本来のアドレスに戻る」という、とても単純なものであることが判明しました。

ちなみに筆者が2006年1月に公開した『fixhead_sramtest』*[3]は『DipStar』の原型ともいえますが、これも前述のプログラムをベースにしています。そしてその後、『fixhead_sramtest』をGBA総合開発環境「DevKitAdv」のインラインアセンブラに移植し、C言語での開発環境を手に入れた筆者は、同ツールに必要最低限の機能を実装したのち、名称を『Project-DipStar- Ver1.00』として正式公開したわけです。

実機入力をサポートした経緯

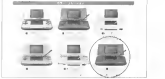
そんな『DipStar』ですが、当初は実機側でコードを入力することができませんでした。というの

●クロマティがプロレスを始めて唖然。（福島県いわき市／玉コン）※5月14日に開催されたハッスルエイトにジャイアンツ風のユニホームで登場したうえ、スライディングキック「ヒハ！ジャイアンツ」で勝利。「バンザイ・バンザイ」のアオリとともにG党の魂を揺さぶったもよう。

も『Natrium's loader』の起動原理を用いた場合、NDSモードではARM7しか処理できないため、ARM9の処理を要求する実機スクリーンが制御できなかったからです。これではコードの入力どころか表示すらままなりません。そこで今度は、NDS Tech Wiki★4のSystem Information - GBA Modeの項に書かれている「モード状態取得サンプルコード」や「NDSモード→GBAモードに移行するためのテクニック」などを参考にして、「PassMe経由で起動するとNDSモードから改造コードを実行」「PassMeなしで起ち上げるとGBAモードからコード入力」という風に『DipStar』の仕様を変更。さらにLボタンを押したまま電源を投入することで、PassMeを経由したままGBAモードに切り替えられる機能も実装しました。これにより『DipStar』は、実機にPassMeとGBAマジコンをセットしておくだけで、コード入力＆ゲーム改造が一度に実行できるようになったのです。

PassMe2の登場とM3の対応

しかしそれと時期を同じくして、任天堂がNDS本体にマジコン対策用のファームウェアを導入。その結果『DipStar』は、新型NDSで起動できなくなってしまいました。マジコン開発メーカーも、その後すぐにSWI命令のセキュリティホール★5を突くPassMe2をリリース。新型NDSでの自作プログラム起動を試みたのですが、『DipStar』はサポートされずじまい（厳密にはFlashMe化したうえでPassMeと併用すれば、対策済みのNDSでも使用可能だった）。万事休すと思われた矢先、『DipStar』に追い風が吹きました。M3 Perfectがダブル読み込み（GBA連動）をサポートしたのです。ダブル読み込みとは、NDSプログラムとGBAプログラムの両方を実機メモリにセットして起動することにより、GBAソフトを挿しておくとイベントが変化するようなNDSゲームにおいて、本来と同等の効果が得られるという機能。もっとも、ダブル読み込みをサポートしたM3 Perfectであっても従来の『DipStar』をそのまま使いまわすことはできず、NDSROMイメージのARM7ブートアドレスを02380000から08000000（GBAカートリッジ）に書き替えるなど、細かな調整は必要でした。とはいえ、人気のマジコンに新技術が追加されたことで、『DipStar』は晴れて新型NDSでも使用可能となったのです。


2005年8月8日に発売された赤色のNDSには、それまでとは異なるファームウェアが搭載されており、初代PassMeが使用不可能となった。


PassMe2（見た目は初代PassMeと同じ）はゲームの開始アドレスをSWI命令アドレスに変更し、その作用でSRAMにジャンプさせる仕組み。

注釈

★1 NoPass
NDSハックノールPassシリーズの終着点。それまでハード的に保護されていた最後の砦「ARM7 BIOSエリア」のダンプに成功し、アドレス0x0000-0x1203に格納された暗号化キーの解読にも成功。その結果、自作プログラムをSLOT-1から直接起動させられるようになった。なお、ARM7 BIOSをダンプするプログラムのアセンブリコードは、gbadev.org（http://forum.gbadev.org/viewtopic.php?t=8254&postdays=0&postordar=asc&start=15）から入手可能。

★2 Natrium's loaderの解析
じつをいうと、当時海外フォーラムではすでにアセンブリ言語で記載されたブートハックコードが掲載されていたのだが、筆者はそれにまったく気づかずに解析を続けていた（苦笑）

★3 fixhead aramtest
GBAフラッシュカート内に、アドレス（4バイト）＋パラメータ（4バイト）の並びでデータを入れておき、ゲーム起動前に指定アドレスを書き替えるサンプルプログラム。

★4 NDSTech Wiki
NDS解析に役立つ情報が満載のデータベース（http://www.bottledlight.com/ds/）。NDSのハードウェアを制御するために必要な情報、さらにはサンプルプログラムまでも掲載されている。

★5 SWI命令のセキュリティホール
ARM7ブートアドレスを書き替えてソフトウェア割り込み（SWI）命令の直上（＝セキュリティホール）にセットすることで、その値に未定義の範囲を指定できる。この処理を行うとNDSのCPUはGBAカートリッジのSRAMアドレスにジャンプするため、ここにマジコンを呼び出すユーザコードをセットすればPassMeと同様の効果が得られる。

●「ヘブンアイスキューカンバー」はあっという間に撤退しそうなので、いまのうちにレアモノとして捕獲！（千葉県成田市／京成神社前）●「絶対にマズイ!!」と前評判も高く、もちろん発売後も絶賛の嵐（ダメなほう）。すぐに姿を消す度満点なのでヘブン黒歴史コレクションに!!

号外!! マジコンハッスル

G6 Realでゲームを改造してみよう

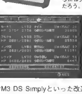
本誌2007年6月号で紹介した新型マジコン、G6 Realがついに改造コードをサポートしました。いまのところG6 Realの日本語版はまだ正式発売されていませんが、海外版は国内でもカンタンに入手可能。日本語版も近日中にリリースされるようなので、いまのうちにしっかりと勉強しておきましょう。

> **システムファイル入手先URL**
> http://www.handheldsources.com/G6DS/Download.html
> ※注意
> 本稿執筆時点では、上記サイトにてV2.0aのシステムファイルが公開されています。しかしこのバージョンはまだ不具合が多いため、今回は非公開版のファームを使用して検証を進めました。



G6 Real

海外で先行発売されたG6 Real。いまのところいくつか不具合があるが、日本語版が登場するころには完璧な状態になっているだろう。



〈リスト1〉の改造コードをG6 Realに保存し、ゲーム起動時に読み出したところ、みごとに効果が現れた。

G6 Real対応のコード形式

G6 Realでは、本体内のフラッシュ領域に書き込んだ改造コードファイルを読み込み、ゲーム起動時に適用する方式を採用しています。サポートする拡張子は「XML／DB／TXT／DHT」の全4種類。コードフォーマットはDSPARとも互換性のあるR4（M3 DS Simply）形式のものが使用できます〈リスト1〉。また、改造コードファイルはゲームごとに分けて作成してもよいですし、逆に複数のゲームのコードを1つのファイルに記述してもOK。一度コードを選択するとステータスファイルとして記憶され、次回以降は同じ改造コードを選ばずとも、自動的に適用してくれる点も特徴の1つといえるでしょう。ちまたでは、R4やM3 DS Simplyといった改造コード対応マジコンが広まりつつありますが、G6 Realは後発となったぶん利便性を追求した造りとなっています。

〈リスト1〉G6 Real対応のコードフォーマット

```
<?xml version="1.0" encoding="shift_jis"?>
<codelist><name>G6 Real 改造コード</name>
<game><name>ファイナルファンタジーIII</name>
<gameid>AFFJ 21E3EA0A</gameid>
<cheat>
<name>「ちゅうだん」選ぶとどこでもセーブ</name>
<codes>5213457C 00000007 0213457C 00000008 D0000000 00000000</codes>
</cheat>
```

実際に使ってみよう！

では、実際に改造コードを適用するまでの流れを説明しましょう。具体的な手順は以下のようになります。

①改造コードファイル用意し、G6 Realの任意のフォルダに入れる
②G6 Realでプレイしたいゲームを選んだのち、[コンフィグ]タブの［Select File...]にカーソルを合わせてAボタン
③[Select..]タブが開くので、一覧から改造コードファイルを選択してAボタンを2回押す
④Cheat Configメッセージボックスが表示されたら、そのままOKを押してCheatFileをセット
⑤[チート]タブから実行したい改造コードを選び、Aボタンを押してチェックを入れる
⑥[コンフィグ]タブに戻り、Cheat SwitchをOnにセットしてSTARTボタンを押す

この状態でゲームプレイを開始すれば、実機画面上で改造コードの効果を確認できるはずです。

●友たちの愛車がいつの間にか痛車になってた。（東京都品川区／マナバーン）㊙痛車ペイントは愛車と愛するキャラをコラボレートする勇気ある行為ですが、助手席に乗る人にはもっと勇気が必要。せっかくなので助手席に座って男同士の羞恥プレイをぞんぶんに楽しんでみては？

PS2を中心としたコードサーチ指南！

今日から始める ゲーム改造基礎の基礎

第５回：R5900の命令解説　その③

Text by shin

前回、前々回に引き続き今回もR5900命令の解説を行います。これまでよりもさらに難しい特性を持った命令の解説が主になりますが、そのぶん登場頻度も低いものが多いので、実際のコードサーチを行うさいに必要に応じて読み返していただければと思います。

少し難しいが、覚えておくと必ず役立つ命令解説

今回は、やや複雑な動作を行う「乗算・除算命令」、プログラムを強制的に飛ばすという重要な役割を持つ「ジャンプ命令」、プログラム埋め込みコードなどに用いられる「シフト命令」を中心にお伝えします（これまで同様レジスタは「r1」「r2」「r3」…・、即値は「$xxxx」と仮表記する）。

乗算命令

「乗算」とは掛け算のこと。乗算命令では２つのレジスタの値で掛け算を行い　その結果を「LOレジスタ」「HIレジスタ」という専用レジスタへ格納します。

命令	動作
mult r1, r2, r3	r2×r3=hi.lo(r1)

r2レジスタの値をr3の値で乗算し、得られた16ケタの結果のうち下８ケタをLOに　残りの上８ケタをHIへ格納する。たとえば16進数で50000×12345という計算になった場合は、答えが「5B0590000」という９ケタになるので、LOには下8ケタのB0590000が　HIには残りの上８ケタである00000005が格納されることになる。またこの命令では、r1に通常レジスタを指定することでLOに入る値と同じ値をr1に格納することもできるが　r1の入力は省くことも可能なので、使われる場所によっては見た目がレジスタ２つの場合と３つの場合とがある。

実際の使用例
```
mult    v0, t7, s1
```

命令	動作
multu r1, r2, r3	r2×r3=hi.lo(r1)

動作はmultと同じだが、r2　r3の値を必ずプラスの値と判断する。multの場合はr2とr3にマイナスの値がそのまま使われることもあるが（実際にはあまりそういう用途に使われることがないので）、それほど両者に差はないと考えてもOK。なお、multと同様にr1の入力か省かれることもある。

実際の使用例
```
multu   v1, s2, t0
```

除算命令

「除算」とは割り算のこと。こちらも乗算命令と同様に２つのレジスタで割り算を行い、その結果を「LOレジスタ」と「HIレジスタ」へ格納します。

命令	動作
div r1, r2	r1÷r2=hi.lo

r1をr2の値で除算し、割り切れた値をLOに、余った値をHIに格納する。たとえば16進数でr1（00002710）÷r2（00000009）となっていた場合は、「2710÷９＝457余り１」という答えになるので、LOには00000457が、HIには余りの00000001か格納されることになる。なおr1とr2にはマイナスの値が使われる場合もある。

実際の使用例
```
div     t2, a3
```

命令	動作
divu r1, r2	r1÷r2=hi.lo

動作はdivと同じたが、r1とr2の値は必ずプラスの値と判断される　　か　これも乗算のときと同じようにあまりdivとは差のないものと考えてよい。

実際の使用例
```
divu    s0, v1
```

除算命令には乗算命令のように「通常レジスタにも値を格納する」という機能はないので　除算で出てくる計算結果は次に紹介する「転送命令 その２」を使わなければほかの命令で使用することができません。

転送命令 その２

乗算除算命令でLOレジスタとHIレジスタに格納された値はそのままではほかの命令で使用（指定）することができないので　この転送命令を使って通常レジス

●「メイトカフェ」にはもう飽きました。そろそろ卒業ですかね？（神奈川県川崎区／PIOビオ）🅐卒業する前の最後の試練として　添い寝メイトサービスはいかがでしょう？　メイトさんが一晩中一緒にいてくれるそうですが　ご期待のサービスはナシ。堪えられたら卒業の方向で。

タへ値をコピーしてから使用します。

命令	動作
mfhi r1	hi→r1

HIの内容をr1にコピーする。

実際の使用例
```
mfhi    v1
```

命令	動作
mflo r1	lo→r1

LOの内容をr1にコピーする。

実際の使用例
```
mflo    s5
```

LO、HIは特殊なレジスタのため、いったんこの2つの命令でほかのレジスタに値を転送してから使用します。しかし前述のようにmultとmultuに関しては　LOのみですが計算結果を通常レジスタにも格納できるので、おもに除算命令のために使用される命令と考えておけばいいでしょう。

ジャンプ命令

プログラムの処理を強制的に指定したアドレスまでジャンプさせる命令。なお、これらの命令には分岐命令と同様に遅延スロットが存在するので注意が必要。

命令	動作
j $xxxxxxxx	$xxxxへジャンプ

アドレス$xxxxにプログラムの流れをジャンプさせる。

実際の使用例
```
j        $003aba50 (+418112▼)
```

命令	動作
jal $xxxxxxxx	$xxxxの呼び出し

アドレス$xxxxから存在するプログラムの塊を呼び出して処理する。そしてそのプログラムを呼び出すさい「ra」という専用レジスタに、jal命令が存在するアドレスから2行先のアドレスの値を格納する。たとえばアドレス00102030にこのjal命令が存在した場合、raというレジスタに「00102038」という値を格納してから$xxxxに存在するプログラムを処理するということになる。

実際の使用例
```
jal      $0029ca80 (-277494▲)
```

命令	動作
jr r1	r1へジャンプ

r1に格納されている値をアドレスと見てジャンプする。r1部分にはraレジスタを使うことが多く、おもにjal命令で呼び出されたプログラムが必要な処理を終えると、元の位置（呼び出したjal命令がある位置）へ流れを戻すためにこのjr命令が使用される。

実際の使用例
```
jr       ra
```

jとjalは$xxxxからのプログラムを処理するという点は同じですが、jの場合は$xxxxへ一方通行　jalの場合は呼び出した$xxxxの中でjr raが実行されると呼び出したときのjal命令の場所まで戻ってくる　という違いがあります。

シフト命令

レジスタの値を2進数（2007年5月号の当コーナー参照）に直し、指定された回数分だけ右か左にケタを1つずつズラす命令。しかしこの命令は　2進数を理解していなくても値の変化に法則が存在するので、その法則を覚えてしまうと計算がラクになります。

命令	動作
sll r1, r2, xx	r2をxxビット左にシフト

r2の値を2進数に変換し、xxで指定した回数だけ左にケタをズラしてr1に格納する。これだけを見ると難しく感じられるが、じつは「xxの値が1増えるごとにr2の値が倍になる」という法則があるので、それさえ理解しておけばよい。たとえばr2に000Aが入っているときにxxで1を指定すると倍の0014になり、xxで2を指定すると0014の倍の0028（元の4倍）に、3を指定すると0028の倍の0050（元の8倍）に……と倍増が繰り返されるだけなのだ。

実際の使用例
```
sll      v0, s3, 4
```

命令	動作
srl r1, r2, xx	r2をxxビット右にシフト

r2を2進数に変換しxxで指定した回数だけ右にケタをズラしてr1に格納する。こちらはsllとは逆方向にシフトされるので、値の変化もsllと逆に「xxが1増えるごとにr2の値が2分の1になる」を繰り返す。

実際の使用例
```
srl      v1, a0, 2
```

命令	動作
sra r1, r2, xx	r2をxxビット右にシフト

動作はsrlと同じだが、じつはsrlは、マイナスの値を勝手にプラスの値に変換するという特性を持つ。逆にこのsraはその特性を持っておらず、マイナスの値はマイナスのままシフトしてr1へと格納する。

実際の使用例
```
sra      v0, s3, 1
```

■シフト回数による値の変化

シフト回数	sll／srl（sra）
1	元の2倍／元の2分の1
2	元の4倍／元の4分の1
3	元の8倍／元の8分の1
4	元の16倍／元の16分の1

以降31回までシフト可能。xxは10進数で指定する

コードサーチを行うさいに必要となる主要な命令の解説は今回で終了です。そして次回からはいよいよ実際のソフトを用いてのコードサーチ解説へと入りたいと思います。今回までの3号分の命令表を保存版とし、わからない命令が出てきたらこれら命令表を片手に読み進めてください。

●米軍がホモ爆弾を開発するってホント!?（大阪府堺市／いたこhan）催淫剤を仕込んだ爆弾を敵陣に見舞って兵士同士に性的な興奮を覚えさせる→戦意喪失というプロセスの兵器。真剣に検討はされたものの却下されたそうです。フクロで使われたら腐女子たちが喜しがらないか。

月刊 ROMイメージを愛する人のための エミュレータNEWS

第5回：Wiiでエミュレータを遊ぶ

公式エミュレータとでも呼ぶべき、Wiiのバーチャルコンソールだが、ファミコンソフトで500円、スーファミソフトで800円という割高な価格設定に加え、ソフトのラインナップもイマイチ。そのうえ、一部のソフトはオリジナル版から修正が加えられている（不適切な表現や、健康に悪影響を与える恐れのある表現を変更）など、純粋なファンには残念な内容になっている。こんなときこそエミュレータの出番だろう。

というわけで今回は、Wii上で動くエミュレータを紹介していく。ただしこれらは、GC用エミュレータをWiiのGCモードで動かすというものなので、GC用のコントローラでしか操作できない。また、Wiiでエミュレータを動かすには、ディスクスワップで「SD MEDIA LAUNCHER」などのローダーを起ち上げる（本誌2007年5月号など参照）か、あらかじめMODチップを搭載したWiiに、各種ファイルを書き込んだDVD-Rを読み込ませる（本誌2007年4月号など参照）必要があるので、各自の環境にあわせて用意しておこう。



今回取り上げるエミュレータは、「TehSkeen」（http://www.tehskeen.net/）で公開されている。なお、ファイルをダウンロードするには、同サイトへの会員登録が必要だ。

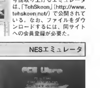
FCE Ultra

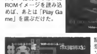
NESエミュレータ

GC用のファミコン（NES）エミュレータ。ソフト自体の軽さも相まってか、動作は申し分なく、操作のレスポンスも良好。コントローラのボタン割り当てのほか、連射ボタンの設定、連射速度の設定なども可能と、まさに至れり尽くせりだ。たまにサウンドにノイズが乗ることがあるが、許容範囲と言えるだろう。

別途GC用メモリーカード251を用意することで、セーブ機能が使用できる。

Wiiで「FCE Ultra」が起動した！ メニュー項目の「Load new Game」で「NESROMS」フォルダに格納しておいたROMイメージを読み込めば、あとは「Play Game」を選ぶだけだ。





記念すべきマリオの初登場作品「ドンキーコング」。再現性は完璧と言っても過言ではない。

ROMイメージフォルダの名称に注意

エミュレータ本体（ここではfceugc_wii_021607.dol）をSDカードのルートに配置。同カード内に「NESROMS」という名称のフォルダを作り、なかにROMイメージを格納する。あとは「SD MEDIA LAUNCHER」などからエミュレータ本体を起動すればOKだ。



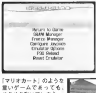
現在バーチャルコンソールで有料配信中の作品も、エミュレータがあれば遊び放題だ。



●ゲーセンで「戦場の絆」がプレイできません。どうしてもコワくて……。（滋賀県大津市／名田晨）㊧ソムスナイパーⅡとゲルググ（G）の最強狙撃MSが新たに登場して、初心者にはますます手が出しづらくなりました。そういう人はとりあえずナイスチャットの練習から始めましょう。

SnesGx2.wii

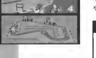
SNESエミュレータ



「SnesGx2.wii」のメニュー画面。「Choose Game」内の「Load from SDcard」からROMイメージを読み込ませよう。

スーファミ（SNES）エミュレータは数多くあるが、そのなかでもとくに高い完成度を誇るのが、この『SnesGx2.wii』だ。

PC用スーファミエミュレータとして定評のある「Snes9x」をベースにしているため、動作速度、サウンドともに実機と遜色ないレベルで再現できている。対応しているソフトも多いので、バーチャルコンソールのラインナップの貧弱さにガッカリしているゲーマーにもオススメ。オートセーブ、オートロード機能も備わっているので、ゲームのやめどきを気にせずプレイに没頭できるぞ。



「マリオカート」のような重いゲームであっても、サクサク動いてしまう。



GCコントローラが多少使いにくいことが、唯一の欠点だろうか。

基本的な使いかたは『FCE Ultra』と同じ



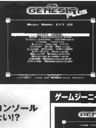
SDカードのルートに「SnesGx2.wii」本体と「SNES ROMS」という名称のフォルダを配置。なかにROMイメージをいれておけば、あとは起動するだけ。

Genesis Plus

Genesisエミュレータ

家庭用ゲーム機として、初めて16ビットCPUを搭載したハード、メガドライブ（Genesis）のエミュレータ。

ゲームの再現性は高く、どこでもセーブ＆どこでもロード機能も搭載。さらに、画面表示やCPU制御の詳細な設定が可能と、もはや機能面ではバーチャルコンソールを超えた仕上がりと言える。現在も頻繁にバージョンアップされており、さらなるクオリティアップに余念がないようだ。



基本は『FCE Ultra』と同じ。「STATE MANAGEMENT」では、どこでもセーブ、ロード機能を使うことができる。



バーチャルコンソールはもういらない!?

「ソニック」や『CHASE H.Q.Ⅱ』のような画面の動きが激しいゲームでも、まったく問題ない。操作レスポンスはきわめて良好。

ゲームジーニー対応が熱い！



「Genesis Plus」はゲームジーニー用改造コードが入力できるのだ。クセの強いゲームも、これで存分に楽しめるはず。

●「モンハンP2」で素材「雌火竜の紅玉」がもう1か月も出ない……。（埼玉県入間市／東乃バス）㊙都市伝説のひとつ"物欲センサー"が働いてしまっているのか、ただたんに運が悪いだけなのか。招き猫の激運発動に思い焦がれながら金レイアを狩り続けていれば、いずれはきっと……。

Hu-Go！GC

PCEngineエミュレータ

多くのプラットフォームで開発されているPCエンジンエミュレータ、「Hu-Go！」のGC対応版。じゃっかん動作が安定しない場合があるが、エミュレーションの精度はおおむね良好。発色やサウンドの再現性もなかなかである。ただし、現状のバージョンではセーブデータの作成に対応していないので、バッテリーバックアップのソフトを楽しむのは難しい。今後のアップデートに期待したいところだ。



「Hu-Go！」もほかのエミュレータと同様、「Load From SD Card」からROMイメージを読み込ませればOK。



実機さながらに動く「カトケン」。



時折不安定になるが許容範囲内だろう。

SD MEDIA LAUNCHER 日本語版近日発売！



デイテル・ジャパンから近日発売される「SD MEDIA LAUNCHER日本版」には日本版Wii対応のローダーディスクが同梱されている。これを使えば起動時のディスクスワップが不要になるぞ。弊社刊行物「はじめてのつぎのWii」には、海外版ディスクを日本版ディスクに無償交換するクーポンがついている。すでに海外版を持っている人は、要チェックだ。



エミュレータ関連はもちろん、Wiiの徹底活用法が満載の一冊。価格：1,575円（税込み）

今月のエミュレータ新着情報

ARCADE CPS3 Emulator v0.1TEST2

http://nebula.emulatronia.com/



『ストリートファイターIII』や『ジョジョの奇妙な冒険』など、数々の名作格闘ゲームを輩出したカプコンの基板、CPS-3のエミュレータが登場。開発は数年前から続いていたが、ついに実用レベルとなった。このエミュレータはCPS 3のゲームしか楽しめないが、クオリティは「MAME」よりも高い。お目当てのゲームがあるならば、こちらでプレイするといいだろう。ちなみに、マルチCPU版と通常版が同梱されている。

ARCADE ThunderMAME32+ VER.0.106X

http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Sunnyvale/8585/



CPS 3フィーバーに沸くエミュレータ業界だが、ケーマーのあいたで高い評価を得ているエミュレータ「雷豆」も速攻でCPS-3に対応。ちなみに「雷豆」では、CPS 3のゲームを日本語でプレイできる。海外版だとキャラの名前だけでなく、タイトルまで異なる場合があるため（「ウォーザード」→「RED EARTH」など）、日本語にこだわる人にはオススメだ。今後はグラフィック回りなどの修正強化が期待される。

FC Sega Li 1.11 "meisei"

http://home.planet.nl/~haps/



「Sega」という名前だが、中身はれっきとしたファミコン（NES）エミュレータ。起動するとソニックの格好をしたマリオが大きく表示されるのだから、海外のユーモアセンスはよくわからない。ただ、中身までおちゃらけているかというとそうではなく、機能はかなり充実している。とくにRGBやモノクロ、S端子など映像出力を選択できるオプションが楽しい。ついでにオリジナルゲーム「NeSnake2」もついてくるぞ。

●W-ZERO3とEM・ONEと、ちにしようか迷ってます　岐阜県高山市／ケロケロ温泉　★スマートフォンの二大巨頭ですが、DoCoMoのM1000はどうでしょう？　エミュも動くしタッチパネルを採用と、まるでDSさながらの働きを見せてくれます。動くのはファミコン止まりですけど。

Wii　PS3　Xbox360　NintendoDS　PSP　etc...

コンシュー魔の僕



家庭用ゲーム機をとっくりと愛してやろうか

今月の誘惑

text by 加納竜二

PSPファーム3.50→1.50ダウングレード

『モンハンP2』をプレイするためファームのバージョンをアップしたものの、それがためゲーム改造が不可能になってしまった麗しい負け組諸君に朗報。なんと『ルミネス』のUMDを使えばファーム3.50から1.50にダウングレードすることが可能になったのだ!! これでカスタムファームも導入できる。とうぜん『モンハンP2』改造もやりたい放題だ!! ではさっそくその手順を見ていこう。なおうっかり3.51にアップしてしまった人は次なるチャンスをお待ちください。



用意する『ルミネス』のUMDは通常版／ベスト版のどちらでもかまわない。もちろん海外版でなく日本版でOKだ。

ファイルとUMDを用意する

まずは3.50→1.50ダウングレードに必要なものを用意しよう。以下の３つだ。

- 『ルミネス』のUMD（日本語版でOK）
- Downgrader350_Including_Japanese.zip
- ファーム1.50アップデータ（EBOOT.PBP）

Downgrader350_Including_Japanese.zip（Downgrader for 3.50 firmware (UPDATED)）はNoobz氏のサイト（http://www.noobz.eu/joomla/）からありがたく入手しよう（※ファーム1.50アップデータの入手先については筆者および編集部はいっさいお答えできません）。

ちなみに、ここでダウングレードするのは《ファーム3.50のPSP》なので、3.03など3.50未満の場合は事前にかならず3.50にアップグレードしておくこと。またダウングレードしたいPSP本体がTA82／86基板でファーム3.30以降を搭載している場合、ダウングレードすると元のIDと変わってしまうため、3.30以降の公式ファームにアップデートすることはできなくなるのでくれぐれも注意すること。



PSPのファームはあらかじめ、かならず3.50にアップグレードしておくこと。またPSP本体のバッテリー残量を75％以上にしたうえでACアダプタに接続すること。



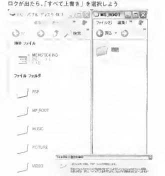
「Downgrader350_Including_Japanese.zip」は「Downgrader for 3.50 firmware (UPDATED)」というファイル名でアップされている。

●メロットに行くたびに リオ が悪女に見える。（福岡県北九州市／ぽっけも～ん）㊥たしかにリアルマネーを支払ってプレイすると悪女にしか見えませんね。PS２版を購入してプレイしたなら"ノンテレお姉さん"くらいで済むので 安くなったPS３本体ともども買っちゃえ!!（GK）

1 入手したDowngrader350_Including_Japanese zipを解凍しよう。下の写真のようなファイル、フォルダの構成になっているはずだ



2 解凍したもののうちMS_ROOTフォルダ内のPSPフォルダをメモステのルートにコピー。確認のダイアログが出たら、「すべて上書き」を選択しよう



3 あらかじめ用意したファーム1.50アップデータ「EBOOT PBP」を「UPDATE.PBP」にかならずリネームして、それからメモステのPSP/GAME/UPDATE内にコピーする



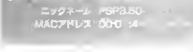
4 ここまでの作業でメモステが下の写真のような構成になっているのを確認しよう。とくに気をつけてほしいのは、**2**の作業てPSP/GAME/UPDATE内に「EBOOT PBP」がコピーされているので、**3**でファーム1 50アップデータ「EBOOT PBP」をコピーするさい、上書き保存しないようにすること。コピー前にかならす「UPDATE PBP」にリネームしておかなければならない



●真「らき☆すた 萌えトリル ～旅立ち～」はテレビ版と声が違う（兵庫県尼崎市／かずっきー）前作「萌えトリル」と同し声優陣ではあるものの、テレビ版のファンにはかなりウケがよくないようですね。その不満を消し飛ばすために十大特典を付けたとのウワサもあるとか。

5 用意した「ルミネス」のUMDをPSP本体で起動して、右写真のメイン画面が表示されたら×ボタンを押す。PSPかリセットされて薄いブルーの画面が表示されるはずだ。XMBに戻ったら［本体設定］→［本体情報］を確認しよう。システムソフトウェアが「3.50HEN」になっていればOKだ





6 XMBで［ゲーム］→［メモリースティック］から、おそらく下のほうにある「PSP アップデート ver X.YG」を○ボタンを押して起動する



7 黒画面に小さなピンク色の文字が下の写真のところまで表示されたら×ボタンを押す。この段階でダウングレードを中止するならRボタンを押す



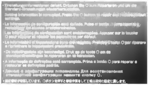
8 ダウングレードが開始されると、さらに少しずつ文字列が表示されていく。だいたい30秒ほど待つと、ファイル書き込み作業は100%に到達して終了する



9 この画面いっぱいのOKサインが表示されたらファーム3.50→1.50へのダウングレードは成功!! 指示どおり×ボタンを押してPSPを再起動しよう



10 PSPが起ち上がると画面のいちばん下に「設定情報が破損しています」と表示されるので、○ボタンを押してきちんと設定し直しておくこと



11 最後にあらためてXMBで［本体設定］→［本体情報］を確認。システムソフトウェアが「1.50」になっているはずだ。必要ならニックネームも再設定しよう



ファーム3.50→1.50ダウングレードはこれで完了。あとはカスタムファームを導入して、『らぽこ』などで思いっきり『モンハンP2』改造に励むもよし、エミュレータ三昧に浸るもよし、だ。"負け組"にもようやく春が訪れた。

さて今回のダウングレードは2.80→1.50のときとくらべても格段に成功率が高い。手順もカンタンだ。まず失敗することはないので、PSPの扱いに慣れていない人もぜひチャレンジしてみてはどうだろうか。ただし改造はすべて自己責任のもとで行なってください。

●ガンダムの新シリーズ"ダブルオー"にはヤオイの匂いがタップリ。（新潟県長岡市／コンコマチ）㊙ガンダム初の'西暦'採用や石油がなくなった社会などといった適度にリアルな世界観よりも いかにもヤオイ受けしそうな4人の主人公に宇宙空間がごとき漆黒の闇を感じます。

PC・家電をパワーアップ

改造ノススメ



第5回：PC上で電源制御を行おう！

案内人：サイトウサイト
メール：GL@saitosite.com

前回の当コーナーでは、ジャンクパーツを使うなど製作コストを最優先に考えつつACコンセントタップの連動制御を実現した。今月は趣向を少し変え、ちょっぴり高級路線も取り入れながら連動制御をよりパワーアップさせてみる。出費は多少かさむものの、その価格以上に有益な機能を実現できるはずだ。

PCに繋がれた周辺機器の電源を簡単にオン／オフするべく、USBから供給される電力を使ってACコンセントの出力を連動させる「AC連動タップ」を、先月号の当コーナーで製作した。この連動タップに周辺機器を接続すると、PCの電源を切るだけでそれらの機器もまとめてオフできるので、非常に便利だ。

しかし、これだけで終わるのはもったいない。もっと何かいい制御方法はないだろうか？　そこで考えついたのが、「PCの画面から、電源のオン／オフを制御する」こと。そのためにはいくつかの方法が考えられるので、いったん整理してみよう。

PC上で制御を行うには？

PC上からACコンセントを制御するには、指示したとおりに「リレー」などのスイッチ部品を制御しなければならない。プリンタ端子（パラレルポート）を使えば簡単に制御できるのだが、この端子は現在のPCではあまり見かけることができないうえ、さらにOSがWindowsNT系（2000／XP／Vista）になってから、汎用ポートをユーザーの好き勝手に操作することは禁止されてしまった。

そこでまず考えられるのが、「GiveIO」などのフリーソフトやデバイスドライバを組み込む方法。手順はやや複雑、なおかつPCをずっと起動させておく必要があるが、コストをかけずに制御したい人にとっては有益な方法と言えるだろう（「GiveIO」でネット検索すれば、詳しい情報が出てくる）。

続いて考えられるのが、専用のハードを用意する方法。今回は実験の再現性やPCをシャットダウンしても状態を保持できるメリットを加味し、こちらの方法を採用してみる。

ネット越しにリレーを制御

用意したハードは「ネットワークリモコン&センサー AVIOSYS IP Power 9212」(以下「IP9212」)。7,800円という価格を少々高価だと感じる人もいるかもしれないが、業務用途の、俗に言う「組み込み基板」で似た機能の製品を探すと、軒並み2万円以上もする。決して高い買い物ではないのだ。

この「IP9212」は、調整も不要だし、あらかじめ金属ケースに収められているので、このあと行う作業はターゲットとなる「ACコンセント」をネジ留めして配線するだけだ。

また、先にも述べたとおり、ソフトを使う制御（「パラレルポート」を使う制御も）では、PCを四六時中起ち上げておかなければならないが、この「IP9212」はネットワーク上から制御を行う方式を採用している。つまりPCから指示を与えたあとは、この「IP9212」自身が状態を保持してくれるので、PCをシャットダウンしてもコンセントの制御を継続できるのだ。

そんな「IP9212」だが、このハードは3つのボックスから構成されている。1つはメインユニット。内部にはCPUが入っており、ネットワーク端子や電源を繋ぐDCコネクタもここにある。2つめはセンサーなどの入力を取り込むための入力ボックス。そして3つめが、信号をアウトプットす

●「ユリア100式」はエロ漫画の範囲内ですか？　三重県鈴鹿市／三河園）　㈱神奈川県で有害図書指定を受けたとはいえ、成人指定はなされていないのでまた「エロ漫画」の範疇にあると言えるでしょう。ただし「ぼくのマリー」のパクリエロバージョンというレッテルは貼られたまま。

■ネットワークリモコン&センサー
AVIOSYS IP Power 9212



価格：7800円（税込み）
秋月電子（http://akizukidenshi.com/）で販売している。
店舗はもちろん、ネット通販でも購入可能。

【仕様】
・8chデジタルIN、8chデジタルOUT
・インターネットエクスプローラ上でオン／オフの制御が可能
・ユニットは完成済みなので、接続するだけで使える
・制御のためのサンプルプログラム（VC、VB）同梱

●入力ボックス
4セットはソース（吐き出し）モード
　オン＝4V以上　オフ＝3V以下
4セットはシンク（吸い込み）モード
　オン＝200Ω以下　オフ＝500Ω以上

●出力ボックス
4セットはノーマリーオープン　最大定格　AC240V 12A
4セットはノーマリークローズ　最大定格　AC240V 12A

る役割を持つ出力ボックスだ。出力ボックスの内部にはリレーが8個入っており、この8個のリレーを使ってネットワーク上から制御する仕組みである。もっと具体的に解説すると、この8個のリレーは4個ずつ振り分けられており、「ノーマリーオープン」「ノーマリークローズ」の異なる2種類の特性を持つ。「ノーマリーオープン」は、リレーをオンにする指示が入ったときにリレーのスイッチがオンになり、反対に「ノーマリークローズ」は、リレーをオンにする指示が入ったときにリレーのスイッチがオフになる。使用するさいは、リレーの先に繋ぐデバイスの動作を想定しながら、適切な端子を選ぼう。ちなみに今回使用するのは、メインユニットと出力ボックスだ。

「間に噛ませる」だけ

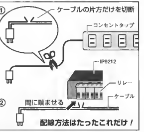
さて、「IP9212」の動作の仕組みがわかったところで実際に配線してみよう。〈第1図〉のようにコンセントタップのケーブルの片側を切断し、間にリレーを噛ませる形にする（または接続する機器そのものを加工する）だけでOK。延長タップの場合この作業だけで、簡単に連動タップの完成というわけだ〈写真1〉。なお、前回製作した「AC連動タップ」を使用したい場合は、USB給電の5Vをオン・オフするように配線すればよい。

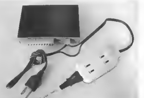
じつに簡単な工作で、非常に汎用性の高い「遠隔スイッチ」が出来上がるのだ。

Webブラウザからアクセス

配線が完成したら「IP9212」にアクセスしてみよう。まずは付属ソフト「IPEDITV3」で「IP9212」が使用するIPアドレスを確認。そののちWebブラウザのURL入力欄にその確認したIPアドレスを入力すると、制御画面が現れる〈写真2〉。ここでリレーを接続した端子番号のボタンを押し、1秒

〈第1図〉「IP9212」の配線・使用方法





〈写真1〉一般の延長タップが、ケーブルの間に「IP9212」のリレーを噛ませるだけで、連動タップに早変わり！ 作業時間、わずか3分！



〈写真2〉「IP9212」の制御画面。これを操作することによって、電源のオン・オフを自在に制御できるのだ。

ほどあとに「カチッ」とリレーの音がすれば正常に動作していることになる。なお頻繁に操作する場合は、URLをブックマークするか、「IP9212」専用の監視ソフトを導入するといいだろう。

活用法は無限大！

それでは、実際どのような用途に使えるのか、例を挙げてみる。たとえば「完全隔離バックアップ」。「IP9212」を配線したコンセントに「USB外付けHDD」を付けてみよう。そう、バックアップに必要な時間だけ電源を入れることができるのだ。バックアップ作業時だけ電源を供給し、必要のないときに供給を断つことで「操作ミスで消去してしまった」「ウィルス感染でバックアップデータもろとも消えた」「悪質な暴露ウィルスにより大事なデータを拡散してしまった」などの凡ミスを避けることができる。Windowsのタスクスケジューラを組み合わせて定期動作させると、より完璧な制御が可能だろう。

またこの「IP9212」は通常のインターネットプロトコルを使用しているため、基本的にネットの繋がる環境ならどこからでもアクセスできる。ダイナミックDNSを組み合わせれば、外出先のどこからでもスイッチのオン／オフ操作ができるというわけだ。「ロケーションフリー」愛好者は、とくにその恩恵を受けることができるだろう（右上のカコミ参照）。

ほかにもPCの周辺機器に限らず、帰る時間に合わせて外出先から炊飯ジャーの電源を入れたり、切り忘れたクーラーの電源を会社にいながら切ったり、など、家電製品の電源も自由自在に操れるのだ〈写真3〉。

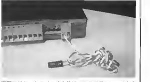
オススメ改造！

リセットボタンのケーブルを取り付けて遠隔地からPCを完全制御！

たとえば、ロケーションフリーテレビの配信用途で遠隔地にPCを設置している場合、そのPCがフリーズしてしまうと、自分が現地に戻らなければリセットボタンを押すことができない。海外出張中などの人にとっては、復旧のすべがないのだ。リモートデスクトップがいくら普及しているといっても、唯一できない操作が、このOSがフリーズしたさいの「ハードウェアリセット」である。

そこで、PCと一緒にこの「IP9212」を設置しておき、出力ボックスのリレーアウトとPCのリセットスイッチを接続する。たったこれだけでPCの「ハードウェアリセット」を押す操作を、遠隔地から任意のタイミングで簡単に実行することができるのだ。

受信環境を設置している場所が一人暮らしの家だったり、家族が機械音痴でリセットの操作がままならなかったりする場面では、この遠隔リセット機能はとくに有効だろう。



実際にリセットスイッチを接続。これでどこにいても遠隔リセットが行えるのだ！



〈写真3〉空飛ぶ自動車でも月旅行でもない。これこそがリアルな近未来的生活だ！

一般家庭のコンセントの最終形態として求められるのは、まさにこの「IP9212」のような制御方法ではないだろうか。つまり、「家中にあるすべての家電を、場所を問わずブラウザで自由自在に制御する」ことである。

使いたいデバイスの電源を適切に管理できることはもちろん、省エネをもちょっぴり意識した、一歩進んだデジタルライフを、みなさんも体験してしてみてはいかがだろうか。

●「クレンツカン」でいつの間にかカンナが死んでました（千葉県中央区／第do n）第8話で衝撃の死を遂げたカンナですが、最後の真っ白に燃え尽きた姿が「あしたのジョー」の矢吹丈そのままだったため、ギャグかと思われていたようです。…ってジョーの生死は不明でしたね。



●食いしん坊のラボ太少年を導く甘いニオイの正体とは……!?

駄菓子屋NOW

Feat.▶▶串間努・鏡月みどり・マミヤ狂四郎

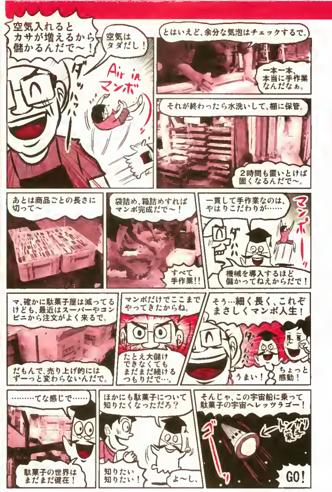
登場人物紹介

ラボ太少年





で、出来上がったマンボの素を、ここに入れるんだでぇ～。
じゃーーん
通称マンボマシン！ここがマンボの中心、マンボ界のコアなのだ！
おおっ！
ちなみにこのマシンは手作りだで～。
注目
あ！ よく見るとガスのコックだ！
ウチで使ってる道具は全部手作り。チューブを作るマシンも手作りだで～。
え～っ、チューブもこの工場で作ってるの!?
これがチューブ製造機やで～。
扇風機
一斗缶
オート三輪のエンジン
ドラム缶
現役でこれを使ってるの!?
スチームパンクだ！
チューブの材質は住友のポリエチレン。太さは10mmだで。
たとえばこれを1mm細く作ったら…
売り上げも一割アップ、大儲けだでぇ～！
マンボーッ
ザバババ
※ちなみに、この薄さと細さを兼ね備えたチューブを作れるのは、世界でもこの工場のみ。じつはスゴい技術なのである。
…んで、マシンにチューブを差し込んで…
ぷすっ
コックをひねると…
にゅう
エア・コンプレッサーで5気圧かけてるんだで。
空気と言えば、マンボの素を作るときに、材料といっしょに空気もほどよく入れるのもポイントだで～
ああ、食感が軽くなるとか!?
いんや…



取材協力 丸義製菓株式会社

東京都中央区京橋3-14-6 月刊ゲームラボ編集部 マミヤ先生ファンレター係

今も買えるゾ！駄菓子屋のアレ

おかし編



いやぁ驚いたなぁ～。いま駄菓子を食べない子どもたちが多いんだって。たしかに味覚的においしい菓子はほかにもあるし、100円ショップのせいで駄菓子との価格差は縮まっている。親も、謎の甘味料や着色料にシビアだ。だけど個別包装になって衛生的だし、原材料はもちろん子どもの健康にも留意。誰だい、まだボンタン飴やココアシガレットが売ってるのか？　と驚いてる人は。今も残る永遠のスタンダードナンバーから食べてみよう。

研鑽を重ねヨーグルトを超越 モロッコヨーグル

サンヨー製菓　20円



乳製品ではないのに、ヨーグルトっぽい味と香りが口中に広がる不思議なおかし。量が少なく、子どものころは「腹いっぱい食べられたら…」と夢想したものだが、現在はビッグサイズも。砂糖と油脂を混合したような成分で、食パンにつけるとウマ～！

ソースの効いた男の子の味 どんどん焼

菓道　20円



ソースに青海苔がふりかけられたスナック菓子で、焼きそばを“あられ”にするとこんな感じなんだろうな、という趣。小さなあられが袋にたくさん入っている、という形態から、「友人に気前良くあげているうちに自分の食べるぶんが激減してるお菓子」の代表格だ。

整然と並ぶ色は駄菓子屋の宝石箱 こざくら餅

明光製菓　20円



独特のパッケージに収められた小さな塊を、ひとつひとつ楊枝で刺してチマチマ食べられるのがウレシイ。味や食感は、フルーツなどの香りが付けられた肝油ドロップに近い印象だ。子どものころは、なにやら幾何学的なパッケージがカッコイイ、と思ったりも。

説明不要！味・値段・種類の三冠王 うまい棒

やおきん　10円



一度も口にしたことがないという日本人はいないのではないか？　と思えるほど有名なスナック菓子。現在は駄菓子屋だけではなく、コンビニやスーパー、量販店でも手に入る。安く、手が汚れず、「食べた感」のあるパンチの効いた味のため、好んで摂食するオタクも多い。なお、どう見てもドラえもんのインスパイアとしか思えない袋のキャラクターは、公式に名前は付けられていない。

職人が完成させた和製キャラメル ボンタンアメ

セイカ食品　100円



水アメとも餅ともつかない餅アメ独特の食感が魅力。この餅アメにボンタンの果汁を加えてオブラートで包んだ「ボンタンアメ」は、駅の売店で見かけることも多い。オブラート＝口の中で溶けて食べられる紙というのは、子ども心に衝撃だった！



博士選出 点取占い｜おみくじ状の紙に、占い、1点～10点の点数、白や黒の丸が書いてある「点取占い」。占いと称しながら命令形や質問調だったりと、小学生には理解が難しい。昭和10年代から販売されて現在672種！

これぞ駄菓子の中の駄菓子

ふ菓子



鍵屋製菓　10〜20円

麩の表面に黒砂糖を塗って焼き上げたもの。「とりあえず生中」みたいな感覚で、駄菓子屋に行った子どもはまずこれを買って食べた定番中の定番。値段のわりに見た目が大きく食いでがあるので、お金のない子どもにとってはかなりおトク感があるのも魅力だ。中に舌を突き入れ、唾液でゆっくり溶けて押し広げられていく"ふ"の感触を楽しんでいると、なんだかインモラルな気持ちになってくるからフシギ。



食べ比べてみた！

多くの製造会社が作っているふ菓子。独断と偏見で味の比較をやってみたヨ／



◀鍵屋製菓

見た目は赤茶色。表面のカリカリした食感が歯に心地よい。印象としては「膨張したかりんとう」といった感じで、甘さもほどほどの上品な味。　8点



◀トーカイフーズ

黒に近い赤の異骨なフォルム。表面の歯ごたえと和の甘さ、内部のハフバフの対比が高いレベルで融合している。日本茶を入れてから食したい。　9点



◀不明（販売はやおきん）

見た目の色は茶色〜濃い黄土色っぽい。「パリパリ」というよりは「モフモフ」感が強く、表面に塗布された砂糖の鮮烈な甘さにハッとさせられる。　7点

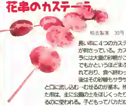


◀クロボー

黒く、両端のエッジが美しい一品。黒砂糖の風味豊かで美味たが、やけにボソボソしてるような……って、これふ菓子じゃなくて黒棒だよ／　採点不能

洋のカステラを和の団子スタイルで

花串のカステーラ



稲吉製菓　30円

長い串に4つのカステラが刺さっている。カステラには大量の砂糖がこれでもかというほどまぶされており、食べ終わった後はその砂糖もサラサラと口に流し込む→むせるのが基本。残った串は、主に公園の土をほじくったりするのに使われる。子どもってバカだね／

背伸びしたい子ども必携

ココアシガレット
オレンジシガレット

白い棒状の砂糖菓子。現在出回っているのは改良を重ねられた復刻品とのこと。今見てもクールな箱と、菓子自体のタバコのような形から、大人ぶってタバコを吸うフリをする子どもが続出。思い込みの激しい子どもなら、口から吐く煙が幻視できていたはずだっ／

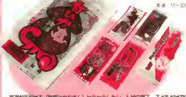
オリオン　30円



「魚肉すり身」が千変万化！

甘いか太郎／酢だこさん太郎／蒲焼さん太郎／焼肉さん太郎／のし梅さん太郎／ビッグカツ

菓道　10〜30円

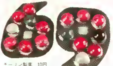


菓道が手がける（販売はやおきん）ヒラヒラしたシート状の菓子。子どもだけではなく、金はないけど腹だけは減ってるような、部活帰りの中高生にも愛されている商品。パッケージには焼肉や鰻、トンカツがテカテカと描かれているが、その原材料は主に魚肉すり身だったりする。この事実を初めて聞かされたとき、子どもながらに世の仕組みを知ってしまったような、深淵を覗いたような気になったものだ。

教育再生会議における最終兵器

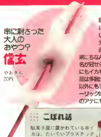
ウィットナンバーチョコ

薬のアルミパッケージ状のシートに入ったチョコ。0〜9までの数字のほか、さまざまな形状のものが存在する。パッケージによって味やチョコの個数に差はないが、なぜかこだわってみたくなったり。味はまあ、マーブルチョコなどとだいたい同じ感じ。



チーリン製菓　10円

お化けの一ツ目小僧と三ツ目小僧とはどちらがすきですか　●4点　いわば「どちらの選択編」。そのほか「あほうとばかはどちらがよいか?」などがあるが、どっちでもいいです。生まれてからそんな質問されたことないし、生活に支障ないし



串に刺さった大人のおやつ？ 信玄

やおきん
20円

酢漬けのイカを串に刺して販売しているもので、製造元のよっちゃん食品工業がある山梨県にちなんでか武田信玄の名が冠せられている。ほかにもイカを原材料とした商品は多数出ており、酢漬け以外にもしょうゆ漬けやガーリック味などが存在。酒のアテにもなるかも。

こぼれ話

駄菓子屋に置かれている串イカは、たいていプラスチックの大きな容器に入れて売られている。古くなったものの廃棄や補充はすべてがバアサン（ジイサン）の裁量に任されていたりするので、ヘタしたら数年前のものを掴まされている可能性も……？



酢漬けイカの代名詞 カットよっちゃん

よっちゃん食品工業
30円



袋入りの酢漬けイカ。「よっちゃんイカ」といえばこれを想像する人が大半だろう。袋の黒い部分はあたりくじになっており（袋の内側にあたりはずれが書いてある）、少しでも得をしたいといういやしい子どもは、その部分を光に透かしてなんとか当たりを掴もうともがいていたものだ。

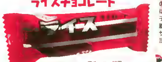
洋菓子に近づかんとする挑戦 ソフト菓子

井桁千製菓
30円

小さなコーンにゼラチンや砂糖などの混合物を入れて乾燥させたもの。別名「トンガリ菓子」とも呼ばれ、原点はソフトクリームを菓子で作ったものだとか。菓子の中腹に歯を立てると、砕けた中身がザラザラとこぼれ落ちてくるので注意すること！ ▶



駄菓子屋チョコの代表的存在 ライスチョコレート



東チョコ　30円

お米のパフをチョコレートで固めたおかし。パフのサクサクとした歯ごたえとチョコレートの甘さのハーモニーに今でもファンが多い。パッと見は「キットカット」のようだが、こちらのほうが発売は先。形は紆余曲折あったが、パッケージは昔から変わりないそうだ。

偶然から爆誕した漬物系駄菓子 さくら大根



みやま食品工業　50円

◀ 見た目は赤いタクアンで実際漬物なのだが、駄菓子屋に並んでいるので駄菓子なのだろう。薄切りにした大根を甘酢に漬けたもの。製造会社でスモモ漬け用の液体に大根が落ちていて、それを食べてみたら美味しかったので商品化されたということだ。

それは神々の雫にも匹敵！ コーラドリンク

佐藤屋飲料
30円



ポリエチレンの容器に入ったジュース。当時、自販機の缶ジュースは駄菓子に比べて高額（といっても100円だが）だったため、中流以下の家庭の子どもは「チェリオ」やこれを飲んでいた。細い口のほうをちぎって吸うのは素人。底の丸いほうに（名札の安全ピンなどで）小さい穴を開け、水鉄砲の要領で口から離して飲むのが通である。友だち同士でそれをやって、最終的にはジュースの掛け合いでベタベタになったのも懐かしい。





飲み比べてみた！

公正を期すため、同じ冷蔵庫で一晩冷やした状態で試飲した。やはり炭酸がないのがネックになりすぎているのか、本家の前では「色と味の付いた水」という印象が拭えない。でも袋に書いてあるとおり「おいしい味」なのは間違いないよ！

お酒に酔っぱらったことがありますか　2点　こっ太っ腹ながらも「酒を飲んではいけない1点」と断定する矛盾系の点勝さま。一番ひどいのは「なぐり合いをして勝ってもえらくない1点」と「なぐり合えばこっちの勝だ6点」だ。

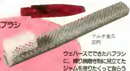


もはや駄菓子ではなく食事だ！

ブタメン

おやつカンパニー
60円

「ベビースター」のようにそのままポリポリ食べるラーメンではなく、キチンとお湯を入れて食べる小さなカップめん。お湯は店に置いてあるポットからもらうのが常だった。小腹が空いた時に食べるにはじつに丁度いいサイズで、成長期の子どもたちに愛されている。



食べられる甘～いハブラシという矛盾

フルーツハブラシ

マルタ食品
30円

ウェハースでできたハブラシに、練り歯磨き粉に見立てたジャムを塗りたくって食らうという愉快なお菓子。これで本当に歯磨きを強行するお調子者がクラス内に必ず一人はいて、歯科検診のあとのような友人の笑顔をひどく不気味に思ったりしたものだ。

特異な形状で奏でられる音楽



フエラムネ

コリス　60円

唇に咥えて息を吹き込む（吸い込む）ことにより、ピーピーと口笛のような音が鳴るラムネ。ラムネより先に「フエガム」が開発され、販売されている。どうでもいいが、「フエラムネ」のでかい商品ロゴを見て一瞬ビクッとしたら、それは穢れた心を持つ下品な大人になってしまった証だ！（泣）

赤の中に沈むさらに濃い真紅の実

すもも漬け

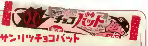
ナマイ商店　30円



透明な容器に入れられたすももの甘酢漬け。最初にフタの角を少しだけ開けて汁を飲み干し、その後にすももをガリガリやる、というのが一般的な食べかただ。実を食べ終わったあとも、残った種を口の中でコロコロやりながら缶蹴りに興じたりもした。

なつかしの駄菓子たちも!!

駄菓子には日持ちや生産量、味の嗜好の関係で、あるエリアだけで販売されてるものがある。アンズ系は関東中心だし、貝物系珍味駄菓子も関西の人は知らないぞ。



サンリツチョコバット

太い棒状のビスケット菓子にチョコをコーティング。包み紙の裏側に「ホームラン」があるともう1本もらえるので、子どもたちは必死に選んだものだ。吉野家やナボナのCM、名物ホームランバーなど、「ホームラン」は子どもの夢だった。

オレンジマーブルガム



4粒入りの丸い風船ガム。アメリカで流行していた角型糖衣ガムを開発していたが、角の部分がうまく作れない。角が欠けたガムが球状になるのをヒントに考案されたという怪我の功名で生まれたのだ。ひと粒ずつ食べれば1箱5円で30分保った。

ソースせんべい

業者的には花丸せんべいと言う。戦後「まるでミルクが入っているみたい」という感想からミルクせんべいと言われたり、紙芝居屋がソースをつけて販売したのでソースせんべいと言われたりもしたが、全部同じもの。中濃ソースが合う。



ラジオをこわしたのはたれた　◐3点　さあ　ポ散さまは犯人捜しに一生懸命のよって　「時計をおくらせ　とか厳しいおかた。でも「ブタにおしりをなめられる！ポ」のような人には言われたくありませんな

駄菓子クッキング





●ビッグカツ　2枚　●タマネギ　½個　●卵1個
●三つ葉　⅓束　[丼つゆ]●しょう油／白だし／みりん／料理酒／砂糖　各大さじ½　●水70cc

ビッグカツ風カツ丼

安くて美味しい駄菓子の数々。そんな駄菓子を材料に使えば、ローコストで簡単に料理を作れるのではないか――？　そんな訳で今回は「ビッグカツ」でカツ丼を作ってみたゾ。

1　材料を切る



タマネギに三つ葉、ビッグカツをそれぞれ適当な大きさに切っていく。トンカツを揚げる手間いらず、という事実だけでお母さんもニッコリ。

2　丼つゆを作る



上記材料一覧にある調味料を混ぜ合わせて、丼つゆを作る。これでカツ丼全体の味が決まってしまうので、味見をしながら好みの味に近づけていこう。

3　タマネギを煮る



小さめの鍋（フライパンでもOK！）に切ったタマネギと丼つゆを入れ、しばらく煮る。台所に漂う和風な香りに、日本人の血潮が目覚めてくるはずだ。

4　カツ、溶き卵を入れる



タマネギが柔らかくなったらビッグカツを投入。溶き卵を回し入れ、三つ葉も適量散らす。見た目は本物のカツ丼そっくりで、調理人のテンションもダダ上がりに。

5　気合の盛り付け



卵がほどよく固まったら火から上げ、どんぶりによそっておいたご飯の上に乗せる。好みで七味などを振りかけても良い。ぶっちゃけうまそうだ！

実食

感想としては、何か芯のあるコロモを食べているような食感で、ソースの自己主張が激しく、けっこう塩辛い。とまあ食えなくもないが、進んで食べるほどでもないという料理であった（予想どおりじゃん……）。ちなみにビッグカツの代わりにトンカツを使うと、美味しいカツ丼ができるぞ。オススメ！



今も買えるゾ！駄菓子屋のアレ

おもちゃ編

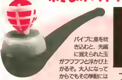


昔のヘリコプター玩具はブリキで、グライダーは木製からプラへと素材は変わる。安全性への配慮がなければロングセラーとして生き残れない。「フライトシミュレーターの時代に紙飛行機かよぅ」と言うなかれ。ディスプレイのなかの実機より、こっちのほうが逆にリアルだ。口でブーンといわないと飛ぶ感じが出ない。あ、ガムどーぞ。ありがと、パチンッ。痛てて、ふざけんなコイツ、おりゃードビュ。うわ。て、これビックリナイフじゃん！　――アナログもいいよな、うん。

流体力学が魅せる魔法！

ふきあげパイプ

製造元不明　50円





フワフワフ～

パイプに息を吹き込むと、先端に捉えられた玉がフワフワと浮かび上がるぞ。大人になってからでもその挙動にはちょっと感動するが、酸欠になってすぐに飽きる。しかし、数分後にまた吹きたいという抗いがたい衝動が。成人してるのに、口唇期の真っ最中？

圧縮空気でカエルの動きを再現！

ぴょんぴょんカエル

ヘル玩具　50円



カエルに繋がったポンプを押すと、カエルがぴょんぴょん跳び跳ねる。ゴムでできたカエル足の折りたたみかたと伸ばしかたが、それなりにリアルだ。延々とその場で垂直跳びをくり返すカエルを見てるだけで楽しめてしまうのが、子どもの特権だろう。

「ワンピース」ルフィの元ネタ！（推測）

のびーるハンド



ヒロイチ
50円

ベトベトしたゴムが伸びて、ガラスなどにひっつくぞ。離れたリモコンなどをサッと取れ…… もちろん、そこまでの粘着力はない。ほこりやゴミが付着して粘着力が落ちるが、せっけんで洗えばある程度復活する。扱いに習熟すればハエぐらいは捕れる？

子どもの夢、触れるシャボン玉！

ポリバルーン



石原ポリケミカル
30円

チューブに入った溶剤を付属のストローの先端につけて息を吹き込むと、シャボン玉のような透明な風船ができあがる。「触れるシャボン玉」のようなものだが、ちょっとした力で割れてしまうため、それなりに儚い。「シンナー臭いおもちゃ」としても有名だ。

ぷるぷるべとべとの不思議物体！

ニューネオンカラースライム

製造元不明
100円



液体と固体の中間ぐらいで、不定形のよくわからない物体。子どものころはそのぷるんぷるんした不思議な肌触りに何時間も陶然とできたが、遊んでいるうちに真っ黒になってただの汚物に成り下がる。ちょっとやらしいことに使えそうな気がするのは、きっと気のせいだ！



鉛筆で書くのはきらいだが　削るのは好きだ[illegible]？や[illegible]さまは逆接[illegible]　「覚えるのはお[illegible]忘れるのは早い４位」は切実な願いだか　「入[illegible]やるよ」[illegible]っは[illegible]「[illegible]アンタ[illegible]よ

刃が刺さらない魔法のナイフ！
マジック魔法刀
製造元不明
100円



刃の部分が柄の中にスルスル引っ込む、手品系おもちゃ。トリックはあれど勢い良く刺そうとすれば、結局はプラスチックでできた柄の部分が相手の体内にめり込んで痛い。なので、他人に使うときはある程度寸止めしてあげる思いやりがないと危険だぞ。

指から煙が！（んなわきゃない）
ようかいけむり
まるひで
20円





おどろおどろしい絵の描かれた紙の裏側に塗ってある薬品を指先につけ、指と指をつけたり離したりすると煙が出る。実際には煙ではなく、微細な繊維のようなものが舞っているだけ。クラス中でピトピトやれば、先生がビックリするぐらいは確っぽくなる。（実話）

時にはエアガンよりも活躍！
パチンコ
製造元不明
120円



欲深き者たちに裁きを！
パンチ・ガム
MARUKO　100円



「ガムあげる」と差し出された1枚を引き抜くと、バチンと指を挟まれるイタズラおもちゃ。打点が爪にクリティカルヒットすると、大人でもちょっぴり声が出るくらいには痛い。ちなみに、ガムの端を挟むようにして引き抜けば問題なく対処できるぞ。





銀玉や小石をゴムの力で飛ばすパチンコ。このほかにエアガン、銀玉鉄砲を持ち寄れば、二手の集団に分かれて戦争ごっこが勃発した。エアガンのほうが火力は上だが、パチンコは弾が切れてもそこらに落ちている小石なんかを撃てるのが強み。しかもけっこう痛い。

作って遊べる飛行機！
ソフトグライダー
ノハメ玩具製作所
80円



非常に軽い発泡スチロール製の飛行機で、自分で組み立てて遊べるのが魅力。見た目とは裏腹に風の強くない日ならスイスイと遠くまでよく飛ぶため、仲間が数人集まって飛距離を競争したりしたものだ。そのさい、飛びすぎて木に引っかかったりするのがお約束。

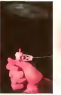
うちのおやしはよいおやし　●7点　七五調ていいですね　韻も韻んでいるし「うちのおやちは一番えらい10点」など　どうも作者の親子関係は良好だった模様　しかし　反対のときは「毛むしおやしにしかられる3点」とさんざんです。



製造元不明　50円

ヘリコプターが
雄々しく空を舞う！

スター ヘリコプター



ヒモを引くと回転がプロペラに伝わり、空に舞い上がるぞ！　見た目はチープだがヒュオーンとしっかり飛んでくれ、それを見ているだけでもなんだか気持ちがいいものだったりする。ヒモをいきなり強く引っ張ると、いとも簡単に切れてしまうので注意しよう。



戦後から続く対戦ゲームの原点！

ベーゴマ

日三鋳造所　200円

ヒモをうまいこと巻きつけて回す小さな鋳物製のコマで、黒光りする無骨なデザインが男心をくすぐる。互いに投げあい、台の上から弾き出されたほうが負けというルールだ。数年前に小学生男子のあいだで大ヒットした「ベイブレード」は、このベーゴマが起源になる。



公園に漂う硝煙の匂い！

火薬ピストル (BIG BANG-R3)

TIGER　380円

銃に惹かれる男の子の性を満たしてくれる代表格が、この火薬ピストルだ。シリンダーに別売りの火薬をセットし、トリガーを引くとバンバンと銃声が響くという代物で、本格的な音が出るのがカッコイイ。昔は売ってる火薬が湿気ていて、不発することも多かった。

なつかしのおもちゃも!!

小物玩具は世代や男女間の記憶の差が大き……がこの4つすべてを知っていたら、玩具博士に認定……役に立たないトリビアだが、先輩や上司に話す……でも気持ち盛り上がれる可能性も高い……

日光写真

黒い種紙にマンガなどが白い線で抜いてある。これを印画紙に載せて太陽に当てると感光して写真が出来上がる仕組みだ。「写真」など正月に親戚が集まったときしか記念に撮れなかった時代、自分で「写真」を作れることに大興奮した。

銀玉鉄砲

アメリカ製作のドラマがテレビで流れていたころ、西部のガンマンやスパイに憧れた子どもたちはプラスチック製の鉄砲で撃ち合いをした。ちなみに銀玉鉄砲の玉は、土を丸めてアルミの粉をコーティングした安全なものになっている。

紙せっけん



リリアンと並ぶ女子用玩具。当初は固形石鹸を紙のように薄く切ってあり、折れやすかった。その欠点を改良したのがオブラートタイプ。昭和30年代は学校の手洗い場に石鹸が整備されていなかったから売れたのだ。

昆虫採集セット



注射器で赤い殺虫液、青い防腐剤を注射して、ぼくらはお医者さんの気持ちを味わった。セットは昭和28年頃から存在。昭和40年代に飛んだ注射針で少女が失明したり、覚せい剤中毒者が流用することで社会問題化し、消滅した。

おいもをたべすぎてお尻がやかましい　●1点　お尻の　か　ましょう　ものあっ！」奥ゆかしい表現が好きです。比喩の醍醐味を十分に生かしているでしょ　おしりはし　のもカワ　イですね

ウソかホントか

まぼろしの駄菓子屋攻略法



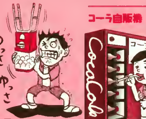
駄菓子屋のジジババは、くじの「アタリ」を捨てたり、8割程度売れてから1等・2等のくじを入れたりしていた。負けじとガキも糸引き飴を逆から引っ張ってみたりと、お互いにだまし合っていたのだ。両者引き分け！　ここでは、そんな駄菓子屋における攻略法のうち、80年代に囁かれたまぼろしの裏技を紹介！

あんこ玉



関東メインで売られている「あんこ玉」。きな粉に包まれた丸いあんこのなかに、白い当たり玉があれば大玉が賞品だ。雨の翌日は、当たりのあんこ玉にはヒビが入っている。もしくは、1個1個指でつぶせば感触でわかるぞ。監視カメラはないが、ジジババの視線に注意だ！

ガチャガチャ



ハンドルを回して商品が出たあとも、もっと回せ！　どんどん力任せに回すとハンドルが壊れてカプセルがいくつも出てくるらしいぞ。もしくはカプセルが少なくなって当たり玉が見えてきたらチャンス。機械ごと持ちあげて、次に当たりが出るよう位置を調節しよう！

コーラ自販機



駄菓子屋の前においてあった、引き抜き式タイプのビンジュースの自販機は、同時に2本抜こうとしても余程力がないと抜けやしない。だがビンが入ったままの状態でも、栓抜きで栓を開けてしまえば、ストローでただ飲みできてしまうのだ。でもいい年こいてラブホでやるなよ！



徹底検証

フェリックスガムのアタリを見破れ！

アタリ付きのおかしてアタリたけを狙って購入できれば、普段冴えない僕らでもヒーローになれるのではないか？巻き起こる子どもたちの歓声、苦虫を噛み潰したような顔のバアサン。ああ、なんというハッピーライフであることか…。そんな妄想にとりつかれてしまったが最後、アタリ付きガムである「フィリックスガム（1箱60個中、アタリ5個）」で確実にアタリが掴めるのかを検証してみるほかはない！



ポイントは「アタリのある位置は決まっているのか」と「アタリのパッケージはハスレのものと差異はあるか」の2点。それに注目し、ガムの包みを黙々と開けていった。

全部で5箱（60×5＝300個）の包みを開けてみて、アタリの位置をまとめたものが左の図。結果から言えば見事にバラけている。これでは位置からアタリを見極めるのは無理であろう。では、包みに印刷のバラつきはないかと観察してみたが、これにも差はない。完敗か…と、箱の裏側を見ると「本品の「あたり」はコンピューターによって自動的に組込んであります」の一文が…。

そ、それを先に言ってよ！

●アタリ分布図（5箱・300個中）

上段　10個

		[illegible]	
1		1	1
	1		1
		1	1
			1

中段　8個

[illegible]			
1			
1	[illegible]		
	1		
			1

下段　7個

1	1		
		1	
		1	1
		[illegible]	

ズバリ言おう、攻略不可能!!



特別インタビュー キミはコスモスを見たか?

70年代後半でもメンコを売ってる駄菓子屋は時代遅れの匂い。最先端のTVキャラクターやブーム商品は本当の玩具屋に行かなきゃ入手不可。だけど店頭にあったガチャの「コスモス」は違う。安価なビックリマンやガンダムを運んでくれたミツバチはアイツだけさ。

博士〜、このあいだ埼玉県の行田にある古墳公園で、お土産屋のそばに「コスモス」と書いた自販機を見つけたんだけど!

それはガチャガチャ（以下、ガチャ）と言って、100円入れると箱に入ったオモチャが出てくるものなんだ。ワシたちの子ども時代は箱の自販機型は憧れ。普段は20円や50円の、ハンドルを回すと丸いカプセルが出てくるタイプだったものよ（遠い目……）。

ははぁ、要はガチャポンのことね。アキバに専門店がありますよ。1回200円とかだから20円だったなんて信じられないなあ。

あれは昭和のガチャではない。駄菓子屋前にあったガチャはディスプレイとはまったく違うものが出てくるし、「チョロQ」が「チョロカー」になってたりする夢のパロディワールドなのだ。

要するに版権無視の真似っ子グッズなんでしょ。

いや、単にパチモンというイリーガルではない、元ネタにインスパイアされたもので、一種のカヴァー？　アレンジ？　オマエさんだって「アディドス」のジャージを着ていたことくらいはあるだろ。

（メンドクサイおっさんだな）じゃあなんで消えたのヨ？

うーん「ロッチ事件」※で社長が捕まって倒産と言うけど。

それは違うと思いますよ。自称B級文化研究家のくせに何言ってるんですか!

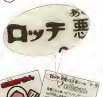
あー!　アナタは、日本で1、2を争うガチャコレクターでタレントのワッキー貝山さん!

私は、元コスモス社にいた生き証人を知ってますよ。

紹介して〜。持っているコスモスの玩具全部あげるから!

ホントか？　命賭けるか？　あ、ごめん。つい興奮しちゃった。わかりました、秘密の思い出話を教えてもらいましょう!　水素爆弾、ドカーン!!

だ、だ、大丈夫？　とにかくありがとうございまーす。



※ロッチ事件

当時の大人気商品「ビックリマンシール」を　そっくりそのまま真似してコスモスが販売（シール台紙のロッテのロゴだけ、ロッチに変えていた）。これが著作権法違反ということで、コスモスの元役員7名が書類送検されたのだ。

赤い疾風「コスモス」

日本各地に赤い自販機をミニ廃墟のように置き去りにし、謎のフェードアウトを遂げたコスモスについては、インターネット上でも断片的な情報がある。だが、阿部さんは「けっこう間違った情報が掲載されている」と残念がる。コスモスの仙台営業所に勤務、所長を経て独立し、フランチャイズにもなった阿部さんは、同社の盛衰を間近で見てきた生き証人だ。

「コスモスの創業者はH口さんです。カプセルトーイ販売業のK社にいたかただと言われています」

ガチャで日本制覇を!

もともとガチャ業界で働いていたH口氏だったが、カプセルの中に入れられる商品だけでは未来がないと感じて退社。「当たり玉」を「高額商品」と取り替える形で景品のレパートリーを広げ、ガチャの世界を制覇しようと考えた。

そしてコスモス設立後、営業所を北海道から沖縄まで設け、H口氏はとうとう50円ガチャで全国制覇を成し遂げる。そして財を成したH口氏はアメリカ旅行に行ったさい、お金を入れてレバーを引くと煙草の箱がでてくる自販機を見て、「これからのガチャはボックスタイプが主流になる」とひらめいた。カプセルより大きな玩具が入れられれば商品のバラエティも増える。また、駄菓子屋に行く子どもが途切れたときも、機械が大きければ駄菓子屋から撤去されにく

コスモスの生き証人 阿部 茂さん

昭和33年、宮城県生まれ。昭和57年にコスモス入社。現在はカプセル玩具販売業を営んでいる



犬にほえられてびっくりした ◐3点　作者はあまり犬が好きでないのかもしれません　… ーングをしてまけました 3点」「犬とけんかをしてまけました 6点　犬と自分が同し目線に置いて張り合っているのがスゴイ



写真提供　ワッキー貝山
http://www.wakky4645.com





い。こうして資金が貯まった時点で大型自販機（ボックス）を開発することになったのだ。

ボックスによるガチャは飛ぶように売れ、「朝納品したら夕方に集金できるくらいウハウハ」だったと、阿部さんは振り返る。

インスパイア玩具の数々

コスモスの特徴は、その時々の子ども世界のブーム商品を取り入れるのが早いことだ。

ではどんなインスパイア玩具があったのかを紹介しよう。（ ）内は元ネタ。**・チョロカー／チビカー（タカラのチョロQ）　・モーラーくん／モーリー（ツクダのモーラー）　・アミーバ（トミーのミーバ）　・スライミー（ツクダのスライム）　・宇宙戦士ダンガム（機動戦士ガンダム）　・シーモンチー（テンヨーのシーモンキー）　・六面キューブ（ツクダのルービックキューブ）**などだ。

なめ猫にインスパイアされた"なめるなよ"などでは、「大人気どころではなく、商品補充して約半日で売り切れ。業界に入ったばかりだったので、ガチャガチャというのはこんなに売れるものか」と感動したという。

ちなみにオリジナル商品は１割～２割程度であとはパクリの模様。「元ネタ会社からの苦情や問い合わせは当たり前。でも訴えられたのはチョロQとロッチだけですね」

コスモス解散の真相

「ロッチ事件で社長が逮捕されたから解散したわけではありません。子どもが、ロッチというニセモノを作った会社だから、もうコスモスのガチャはやらないということはないんです。だからロッチ事件で業績が悪化して倒産したということではないんですよ」

事実はこうだ。ボックス型のガチャの製造、全国展開には資金がかかる。そのため総合商社と手を組んだが、そこからの借入金が返せなくなったので経営が移管、商社がガチャの経営には詳しくないため、カプセル玩具事業から手を引くことになったというわけ。

人気があった玩具群

「昔は年にひとつはガチャから発信した流行がありました。しかしここ３年、ガチャのカプセルから生まれた流行は皆無です」

阿部さんは悲しそうだ。

「今も新しいガチャの玩具が出れば売れますから購買層がゼロではない。ただ、とりあえず１個買ってみよう、という子がいなくなったのが大きい。売れる商品はどれかというより、絶対に売れない商品の選球眼が大切な時代です」

では売れた思い出の話でも…。

「袋が爆発する『原子爆弾』というのが受けましたがネーミングが社会問題化して、デザインを変え『水素爆弾』に。200円物は『ドカーン』という名前ですが、どれも中身の玩具はいっしょです」

こうしたコスモスの定番「武器シリーズ」は、武具シリーズが元になっている。ブルース・リーのヌンチャクから発展したカンフーの武具の三節棍が最初の玩具。六節棍、九節棍と増え、最終的には十節棍にまでなった。

ほかにも「樹氷」や「宇宙食」（カイワレ大根）も懐しい。また50円機の名品といえば「ビリビリ電気ショック」。電子ライターの部品をピストル型にしたもので、ゲームセンターのきょう体を誤動作させクレジットが上げられるという裏技が噂になったりもした。

ちなみにコスモスの社名の由来は「宇宙」。やはりあのガチャは小学生が欲しい玩具が詰まった「駄菓子屋文化的小宇宙」だったんだな。コスモス、リスペクト！

インタビュー後

いやあ博士、まるで「プロジェクトX」みたいだったね。ガチャで日本征服じゃなくて制覇を狙ったというのがスゴイなー。あっ、ワッキーさんが来たよ。

さ、約束のガチャガチャの景品ちょうだーい！

え、何のこと？　何月何日何時何分何十秒に言った？

…………………

わかりました。ホレ。あーげたッと。（上に持ち上げる）

だましたなっ。待てー！

アンタら本当に昭和の小学生並みだな……。



知っておこう！駄菓子屋の歴史



キミは、10円玉を握りしめ汗ばんだ、金属くさい手のひらを覚えているか。あの駄菓子屋にいたジイサンバアサンはもういない。その代わり都会のビルやコンビニに駄菓子屋がある。なぜ三丁目の駄菓子屋がなくなってしまったのかを、学んでみよう。

お役立ち 駄菓子屋年表

●戦後直後——
・物資不足のため、さらし飴、グリコース（ブドウ糖）菓子、菓子昆布、きなこ飴を作る業者多し

●昭和22年——
・梅の花本舗「元祖梅ジャム」発売

●昭和27年——
・砂糖統制解除

●昭和28年——
・コリス「あてくしガム」発売

●昭和30年——
・高度経済成長始まる

●昭和35年——
・セキテン化学工業「銀玉鉄砲マークコルト50円玉50発5円」発売
・駄菓子屋が減少しはじめる
・やおきん創業

●昭和38年——
・よっちゃん食品工業創業、酢貴イカを製造

●昭和39年——
・東京オリンピック開催

●昭和40年——
・カチャカチャ上陸

●昭和44年——
・人工甘味料チクロ、発ガン性の疑いで使用禁止に

●昭和45年——
・日三鋳造所「ベーゴマ」製造
・大阪万博開催

●昭和46年——
・松田食品、ベビーラーメンをベビースターラーメンに名称変更

●昭和48年——
・第一次石油ショック

●昭和54年——
・やおきん「うまい棒ソース味」「うまい棒サラミ味」発売

●昭和54年——
・第二次石油ショック

●昭和57年——
・マルカワ「グレープフーセンガム10円」発売

●昭和58年——
・ミサキ「すもカップ」発売

●平成3年——
・松田食品、おやつカンパニーに商号変更

食玩＝駄菓子だった

博士〜、僕よく考えたら駄菓子屋の歴史のことな〜んにも知らないんだよね……。

まあ、しょぼくれるな。ほれ、ニッキ棒でも食え。

ぺっ！　何コレ？　ただのからい木の根っ子じゃない。浅田飴のニッキ味も嫌いなのに……。

バカモンこれが『食品玩具』の元祖的存在なのだ。オマエさんは「食玩」というと何を思い出す？

チョ、チョコエッグとか？

いや、もともと食玩とは、駄菓子屋ルートで販売された菓子のことを言うのだ。今ではグリコのおまけやビックリマンシールまで食玩の仲間と言われているので、博士はビックリしておる。

へぇ。

それについては私が説明をしよう。

あ、あなたは食玩の生みの親、山本宗次郎さんの亡霊！

戦後直後のことじゃ、何も食べるものがないがワシは子どもだけには菓子を食べさせてあげたかった。だが食料品は自由に流通ができない法律があったのじゃ。

それでヤミ市が立ったり、農家から米やイモを買い出しに行った人が警察に捕まったのですね。

ワシは何か抜け道はないかと考えた。食べるものは統制されていたが玩具は平気だった。これは菓子ではなく玩具だ、と称してニッキやスルメなどを駄菓子屋に流通させたのだ。食品玩具ということでな。略して食玩という。

へぇー。

駄菓子屋で売っている菓子は食品玩具であり、"けむり"など通称「駄玩具」と言われているものは「小物玩具」になるのだ。

へぇー。

ん？　オマエさんさっきから返事が機械的な声だな。

ワッキーさんからガチャの「へぇボタン」をもらったんで……。じゃあ今「食玩」と呼ばれているのは何と言えばいいのかな？

業界的には「玩菓」と呼んでおる。金属やプラスチックの玩具のおまけがついたお菓子のことで「玩具付き菓子」の略だ。

なるほど。でも定着してるしいまさら言い換えられないや。

言葉は生きているもの。コミュニケーションがとれれば、たとえ語源的に違っていてもいいさ。駄菓子菓子（だがしかし）！　本来の歴史的意味も押さえておかないとな。

その洒落はちょっと寒いよ……。

どんどんはしってどこえ行くかわからない　●3点　さあ　だんだん点数さまは滅茶苦茶になります、ほかにも「もう何が何だかわかっない4点」「なんとかしたいがどうにもならない～点」「そんなことはしらんよ5点」このセンスに脱帽！



戦後は大人気で儲かる

で、戦後に出発した食品玩具が駄菓子屋に並べられていったと。

とくに売れたのはガムだ。これが松の樹皮から出る松脂製という質の悪さで、口がかぶれることもあったんだぞ。

昔の子どもは命がけ？　いくら甘ければいいと言ってもなぁ…。

モノがないから、自宅の庭で作ったベーゴマがバカ売れしたり、テレビがないから紙芝居屋が受けて水飴もそうとう売れた。

テレビがない生活とか考えられないな〜。紙芝居は「エンタの神様」でスケバンがやってるよね。

似たようなもんだ。普通の大物玩具は高いし、材料もない。昭和27年までは紙の塗り絵などの小物玩具が爆発的に売れたんだ。駄菓子屋で売っている商品は資本も原料もそんなに必要としないものばかりだろ。農閑期の副業だったり、家内工業生産だったわけだ。

それがだんだん落ち目になっていったのは？

昭和29年頃から月給も上がっていって、33年の「フラ・フープ」や35年の「ダッコちゃん人形」あたりからデパートや玩具店で買う大物玩具が売れていくようになった。日本が豊かになるにつれて、昭和35年頃からすでに駄菓子屋は減少に向かっていたのさ。

駄菓子屋が減っていく理由

経済が成長して駄菓子屋文化が衰退したとは意外な話だね。

戦後、大物玩具は外貨を稼ぐため輸出中心だった。昭和40年頃からは販路を国内にも向け始めたんだな。テレビにCMは打つし、販売店も小物玩具のような利益が少ないものを見切ったのだ。

1個売ってもたった3円ほどしか儲からないんじゃ無理ないか・・・。

集団で遊ぶことも少なくなった。ビー玉やメンコは技術や集中力が必要だけど時間も仲間も奪われた。昭和46年頃から「教育ママ」が現れ受験のための塾通いが増えたし、ギャンブル性がある遊びが禁止された。道路も舗装されて遊びの空間も減ったしな。

駄菓子屋にも用がなくなってくる、と。

豊かになり家でホットケーキやプリンを作る時代になったら、安いけど「おいしくない」駄菓子は売れないよね。教育ママは衛生面でも駄菓子は汚いから食べるなと言うし。実際、夏には店先にブンブン蝿がたかっていたぞ。

ゥへー、それは食べたくない。今は個別包装だよね。

大阪万博のころから消費者運動も盛り上がり、着色料を使った食品や危険な玩具が槍玉に挙げられた。近代化の波に乗れなかったメーカーは淘汰されたんだよ。

いわゆる「格差社会」ってやつですか―。

そこに起こったのが石油危機。昭和47年からは5円の駄菓子がなくなり、駄菓子の大半が倍額に値上げ、メーカーも転廃業していく。高価格帯商品は明治・森永とぶつかってしまい、宣伝力で負けるというわけさ。

ビルのなかの駄菓子屋

低額商品だけを扱う駄菓子屋は利益がない。お年寄りならいいけど、跡継ぎは効率がいい商売に鞍替えする。駄菓子屋が少なくなると、小物玩具は学校前の文具屋や団地内の玩具屋が売るようになり、70年代後半から販路はデパートや民芸品店に広がったんだ。

駅ビルにあるテナント駄菓子屋なら知ってるよ。

昭和の一戸建て木造駄菓子屋にこだわるわけではないが、inビル駄菓子屋はもはや新しい形態のショップだよね。家賃や従業員の給料があるからか駄菓子の値段が高いし。あと、店内が明るく音楽が流れているだろ。昭和の駄菓子屋には照明はなかった。夕方、暗くなれば閉店。ビルの中だと店頭で買い食いする景色もないしな。「オバちゃん、おかしメンのお湯ちょうだい」「ゴミを散らからすんじゃないよ」って会話が懐かしー！

そういえば、フィギュアスケートの浅田真央ちゃんはブタメンファンだもんね。あ〜あ、僕も昭和の駄菓子屋で道草を食ってみたかったな〜。




オタクKIDSのデジモノ百貨
ニートボールGadget
ガジェット
作・マミヤ狂四郎
ニンテンドーDS Liteは品切です。
ゲーム
DS入荷!!
あっら〜 残念
いま売れたのが
最後の1個なの〜
ガー
がっ
なっ!
なにすんだよぉ!
離せよぉ!
ガキのくせして
NDS買うなんて
ナマイキだぞ!
ガキだから
NDS欲しいんだろ
このバカおやじ!
ぐい
ぐい
なにやってんすかー!



んま〜 一時期に比べたら
NDSの品薄状態は
解消しつつあるとはいえ…
はっ!!!
任天堂が出荷調整してるっていう
キナ臭いウワサもありますし
売ってたとしても変なプレミア
ついていたりもしますし…って…
中●人観光客のオマエらが
大量に買い占めやがるから
品薄になるんだコノヤロー!
ナニスル
アルカー!?
やめなさ————い!
ちきしょう!
全世界のNDSを
納豆パックに
すり替えてやる!
次はどいつだ!!
くさいよー
ねば
ねば
ねば〜
やめんかー!
…ふぅ
落ち着き
ましたか?
ちょっと冷静になったら
なんだかもうNDS欲しくねぇ
…今回のヒカルくん
態度悪いっすね……
こうなったらNDS買う金で
ほかの携帯ゲーム機買うから
なんかヨサゲなのあったら
教えろや オタ兄(にぃ)
キュッ
ムカー
なんすかその言い方!
なんか私生活でイヤな
ことでもあったんすか?
でもそんなヒカル君に
ピッタシなのがありますよ
はやくしろよォ
たとえば………


最近アキバでよく見かける
携帯型ファミコンのコレとか！
「FC モバイル」
価格 6,000 円前後
取り扱いショップ TWO TOP ほか
URL http://www.twotop.co.jp/
うおお！
ホッ…
こんなに小さいのにファミカセが
そのまま遊べちゃうって最高……
…じゃねえよ！
ナメんなよ！
ぷいっ
あわわ～
またグレたよ～
オレは
ゲームアックス
持ってんだよ！
そんな俺を
バカにしてんのか
このヤロウ！
そんなに
怒らな
くても…
「ゲームアックス」
7 年ほど前に流行した、ファミコン対応の携帯ハード。デカくて重い。
価格は 10,000 円（当時）くらいだった。
それにそんなゲームアックスも
もう使ってねえ！ なぜなら
ファミカセ全部売っちゃって
もう 1 本も持ってねえからだよ！
ぽい
ほじほじ
あらあら そうでしたか～
それじゃぁファミカセがなくても
ファミコンが遊べるコレは !?
ジャジャーン
「GIONEE S20」
価格 1,200 元（約 20 000 円）
発売元 GIONEE 金立
URL http://www.gionee.com/
台湾で絶賛発売中！
内蔵メモリは 128M バイトで
SD カードにも対応で
その中にファミコンの ROM イメージを
小さい…
ウフフ…
ほほう
さらにコレ
なんと…


携帯電話なのれ〜す！
デデデーン！
これ携帯電話として日本でも使えるの？
それはどうか…
もし使えたとしても 俺ゼンゼン電話かかってこねえからイラネ！
もっとマシなモンねえのかよ このウスノロおたく！
ショボイんだヨ！
なんすか なんなんすか 今日のアンタは！
反抗期っすか
もう次のが最後っすよ…
ファミコン・ゲームボーイ・メガドライブがプレイ可能な韓国産の動画プレーヤー
ズ
「PMG-250」
価格：20,000円前後
発売元：PLEZO
URL：http://plezo.com/
メガドライブってところにちょっとソソられたりもするけど こんなもんじゃ満足できーん！
ドン
この役立たずめ 役立たずめい！
おいボウズ！
コイツを…俺から買ってくれねえか？
ジャーン
ワガママ話はすべて聞かせてもらったぜ…
あ あんたは………？
どっかでみたことあるぞ…
俺のことなんて どうでもいい それよりも………
そっ それは…!?
突如登場した謎のバイヤーが持つ“コイツ”とは何か!?
詳細は待て次号!!

コピーディスク、アジア系トンデモグッズ
愛好者のためのコーナー

パチモノ天国アジア

'Pachimono' Heaven in Asia



Text by BARIKI

タイでTシャツ製作

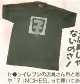
タイを訪れると、変テコなTシャツを着ている人に出くわすことがあるか、それらを買うだけではつまらない。ということで、タイでおもしろTシャツ製作に挑戦してみた。

アジアンTシャツはパチモノの宝庫



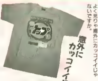
プ●マじゃない!?

某有名スポーツブランドのようでじつは違う。「COMA」とは「昏睡状態」という意味。



コンビニ店員じゃないのさ!

セ●ンイレブンの店員さん用と思いきや「7 INCHES」って書いてある!



意外にカッコイイ!?

日本でおなじみの洗剤ス●パートップ! 何でこれがと言うなかれ。よく見りゃ意外にカッコイイじゃないですか。

カッコよくて激安なアジアンTシャツ!自分でも作れちゃうぞ!



仮●ライダー!?

もはや原型をとどめてない気がするけど、やっぱ仮●ライダーだよね!?



DJ危機一髪!

あのブ●ース・リーがDJになって復活! やっぱカッコイイ!



ウ●トラセブンになれる!?

特撮好きのツボを直撃! ただしカラータイマーはなし。

東南アジアの魅力はなんといっても物価が安いことに尽きる。海賊版の価格を見てもそれは十分おわかりいただけるだろう。もちろん、食事、ホテル代、夜遊びなども日本と比べると相当安い。その中でも筆者が注目したいのはタイのTシャツだ。

Tシャツといえば、暑い東南アジアに滞在するうえでの必須アイテムだが、これがじつに安い。通常のTシャツなら100バーツ(約330円)、派手なキャラクターTシャツでも200～300バーツ(約660～990円)程度で購入できてしまうため、お手軽なお土産として観光客たちの間でも人気を博している。

1年中Tシャツが着られている国だけに品質も良く、1回洗濯したらもうダメ…なんてことはほとんどない。しかも、タイで売られているTシャツの中には、ガ●ダムや仮●ライダーなどの香ばしいパチモノTシャツもあり、日本人オタクのツボを直撃すること間違いなしである。

しかし、ただ買うだけではヒネリがないということで、今回はオリジナルTシャツの製作に挑戦。タイでは自分で描いた萌え絵や所属する同人サークルのロゴマーク、お気に入りの画像など、データさえ持ってくれば安価で自分だけのTシャツが作れてしまうのだ。

ここまでやるか、アンマリだ

どこで作ればいいの!?



国立競技場の西側一帯はこんな感じの場所だ。

タイの首都バンコクでは、格安でオリジナルTシャツを製作してくれる業者が集まった地域がある。BTSナショナルスタジアム駅から徒歩5分、国立競技場駅の西側一帯だ。もともとはスポーツ用品店街として発展した地域で、地元サッカーチームなどのオリジナルユニフォームを製作していたのだが、その技術を応用してオリジナルTシャツの製作も行っているのである。

この地域一帯はほとんどタイ人客しかおらず、英語がかろうじて通じる店員しかいないが、ボディランゲージを併用すれば何とかなってしまう。日本のアパレル業者がTシャツ製作のためにこの地域を訪れることもあるそうで、店員の側にもある程度、対応力が備わっているようだ。



用意するモノは!?

❶デザインロゴ

手描きのモノであれば、キレイな紙に清書し、折り目がつかないように現地まで持っていこう。PCでデザインしているものであれば、データをUSBメモリやCD-Rなどに焼いて持っていこう。データ形式はAI、EPS、JPG、BMPなど、汎用的に使われているものならだいたいOKだ。ただ、日本ではデザインには一般的にMacintoshが使われるのに対し、タイではWindowsが使われる。もし、Macで製作したAIやEPSのファイルなら、『Illustrator』などでアウトライン化してから持っていったほうがいいだろう。また、ファイル名は必ず半角英数字にしておくこと。

❷Tシャツのデザイン

どんな色のTシャツにどんな感じでロゴや画像を配置するのかを指定したデザインを持っていこう。手描きで十分だが、その場合でもどんな色を使うのかわかりやすいように近い色で塗っておくとベター。お互いカタコトの英語で店員とやりとりしているうちに前後左右逆に配置されたり、色を間違えられたりといったことが考えられるからだ。



今回持ち込んだデザイン(SAGA-Chang作)。ここまで綿密に作らなくても大丈夫だが、上下左右はしっかり確認しよう。

いざTシャツ屋に突撃!

準備が整ったところで、Tシャツ屋に突撃だ! まず目に付いたTシャツ屋へと入ったところ、店内にはロゴデザインが展示され、奥にはPCが鎮座。PCのデータを元にTシャツが作成可能であることが窺える。さっそくTシャツを製作したいと告げ、デザインを見せたところ、「何枚作るのか」「Tシャツの生地はどれがいいか」「地の色はどうするか」など、質問をしてきた。

しかし、デザインを見ながら価格を見積もり始めたときにトラブル発生。なんと100枚からしか注文を受けてくれないと言うのだ。しかも価格は30,000バーツ(約99,000円)でアイロンプリントのみ。アイロンプリントとは転写紙をTシャツに貼り付けて印刷する方式のこと。一般的にはスクリーン印刷(絹で穴の開いた版を作成し、その上からインクを擦りつける方式)のほうがキレイな発色となるのだが、その店の技術力ではスクリーン印刷ではキレイにプリントできないようだ。



Tシャツ屋の外観。なんだか怪しい雰囲気だが…。

価格も大いに問題だ。日本ではTシャツが3,500円程度で売られていることを考えると、納得できない価格ではないが(1枚あたり約990円)、タイの相場と比べて高すぎるし、100枚もいら

●いまさら「RESISTANCE」… ソニーもつくづく…(石川県白山市/…) ●ソニーのFPS「RESISTANCE」で、…大聖堂の映像を使用されたことに英国国教会がブチギレした事件。… RESISTANCE(抵抗)… にはガ…

ない。というわけで、この店はお断りした。

次におじさんとおばさんでやっている昔ながらの店に入り、スクリーン印刷でできるかどうかを訊いてみたところ、「できる」と即答。さっそくデザインを見せ、見積もりをお願いすると、スクリーン×7枚（前面2版＋背面3版＋袖2版）の代金1100バーツ(約3,300円)＋無地のTシャツ×50枚の代金5,000バーツ(約16,500円)で、合計6,100バーツ（約20,130円)、1枚あたり約400円となった。日本の相場の半額以下である。ちなみに、この店では1枚からでも注文を受けてくれるようなので、1色印刷でいいのなら、最低1枚660円程度で作ることが可能だ。もちろん、枚数を多くすればするほど1枚あたりの値段は安くなる。

製作日数は余裕を見て1週間とし、内金を払って店を出た。



もともとスポーツ用品店街だけに、サッカー関係のTシャツが多く売られている。



店頭に飾られていた試作品。いつの間にか商品化され、露店で売られていたりしたらちょっとうれしい。



夕方になってやっと刷り始めた。早くしてくれヨ！

ついに完成！

完成予定日の昼過ぎにTシャツ屋を訪れると、店頭に製作を依頼したTシャツが飾られている。なんでもこれは試作品だそうだが、「買いたい」という人がいれば売るとのこと。日本人が製作を依頼したオリジナルTシャツを買いたいという人がいるかどうかはわからないが…。

ちなみに、タイなどでよく見かける変テコな日本語Tシャツの中には、オリジナルで製作を依頼された版を業者が再利用し大量に刷って商品化してしまったモノがけっこうあるらしい。何年かしてタイを再び訪れたときに、自分のオリジナルTシャツが露店で売られていたらどんな気分だろうか？　外山恒一氏ではないが、「私もビビる！」といった感じだろう。著作権は完全に無視されたことになるが、人によっては誇らしいとすら感じるかもしれない。肝心のTシャツのほうは「まだ印刷していない」とのこと。やはりタイスタイルだ。お前ら、1週間何をやってたのかと小一時間問いつめたくなったが、グッと堪えて再度訪れることにした。



夜になるともう完成間近。う〜ん、なんだかうれしいぞ！

完成予定日の夕方から焦って作り始めるボンクラ店員！大丈夫か!?

夕方になって再び訪れると、若い現場のお兄ちゃんが急いで印刷をしていた。ダメだこりゃ。急がせれば1〜2日でできるところを1週間ほとんど何もせず、納期の日になって焦って作業しているのだ。いちおう「明日帰国なんだけど、大丈夫!?」と訊くと、店員は「21時くらいにはできる」と回答。日本人とは時間に対する考えかたが大きく異なるので仕方がないと思い、再度訪問することに。

けっきょくできあがったのは22時頃。インクが乾ききってなかったり、雑な部分がいくつか見受けられるものの、味のあるオリジナルTシャツが無事完成した。締め切りさえ守られれば、タイ人は安い値段でそこそこいい仕事をするので、読者諸君もタイ旅行のさいにはぜひともオリジナルTシャツ製作に挑戦してみてほしい。

タイで作ったオリジナルTシャツ。3名にプレゼントします（サイズはM、L、XL）。巻末ハガキで「パチモノ天国アジア」プレゼント係まで希望サイズを明記して送ってください。



●ペプシ アイス [illegible] 炭酸飲料ペプシアイス [illegible] キュウリのムダ遣い [illegible] 無多すぎ。

パチモノ魂で闘うキックボクサー　押炉花者

6月3日にディファ有明にて行われた格闘技イベント「M−1 FAIRTEX SINGHA BEER ムエタイチャレンジ 獲武−腕 物語2007」に、かつて本誌に登場してくれた押炉花者（おろかもの）選手（町田金子ジム）も参戦した。杉本剛之選手（WSR・フェアテックスジム）相手に、延長戦の末判定勝ちをおさめた。

そのファンキーな名前が似つかわしくないほどイケメンな押炉花者選手。現在はNJKFライト級6位と、着実に実力をつけているのだが、本誌特派員でもあるフライ級のレックハーイ・マツモト選手に同行してタイで修行を積んだ経験があり、当コーナーのパチモノ魂を受け継ぐ格闘家と言っても過言ではないだろう。しかも「GTA」シリーズが大好きというゲーマーな一面もある。今後、タイへ修行に行くさいは、本誌への取材協力も惜しまないとのことだ。格闘技好きの読者は是非とも押炉花者選手を応援してほしい。

押炉花者選手も製作協力してくれたガイドブック「タイ自由旅行マニュアル」（小社刊）。価格は1,680円（税込み）。



激闘を制し、勝ち名乗りを受ける押炉花者選手。今後に期待しているぞ！ ちなみに入場テーマ曲はマッチの「愚か者」。洒落っ気たっぷりだ。



コラートのアイロンプリントTシャツ屋

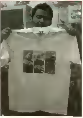
タイ第二の都市であるコラートにもTシャツ屋はある。ゲームショップもいくつかあるショッピングモールのTHE MALLのTシャツ屋でおもしろい光景を目にしたので、お伝えしたい。

もともとTHE MALLはゲームショップ以外にも、雑貨屋、洋服屋、プリクラ機などがあり、若い女性向けのファッション街として有名なのだが、その中でもひときわ目立つのが「199」という大きな看板のTシャツ屋。この店はオリジナルデザインのTシャツ製作をしてくれるということで、地元の若者に大人気だ。MサイズのTシャツにA5サイズのプリントで199バーツ（約660円）、A4サイズのプリントで280バーツ（約924円）とタイにしては少し高めのような気もするが、1枚からでも製作してくれるのでお手軽感がある。

店員によると、オリジナルデザインといってもさまざまで、中にはPCでダウンロードしたお気に入りの画像を持ってくる客もいるようだ。ちょうど筆者がこの店を取材している間にも、PS3の「MOBILE SUIT GUNDAM Target in Sight」の画像をTシャツにしようとしているタイ人と偶然にも遭遇した。タイにもガンダムオタは多いのだ。

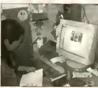
製作の過程は、持ち込みしたデータを専用プリンタで印刷し、アイロンでTシャツに貼り付けるだけ。基本的には20分ほどで作業は終了するが、この店は人気があるので、注文してから1時間ほど待たされる。ただ、待たされるだけあって作業は丁寧で、印刷の状態もキレイなので1点モノのTシャツを作りたいのなら、この手の店でも十分だろう。

安い値段でお気に入りデザインのTシャツを作れる喜びは何にも代え難いが、このようにネットなどから落としたデータをそのままTシャツにするのは著作権侵害なので、その点にだけは気を付けたい。



ガンダムTシャツを誇らしげに掲げるタイ人ガンダムオタ。





THE MALLの地下に店を構えるTシャツ屋（写真上）。店員は慣れた手つきでPCを扱い、さまざまなデザインに対応していた（写真右）。

ゲーム史に埋もれた名作を掘り起こす

レゲーのたしなみ



Text by 水口　真

『バイオハザード４』──伝統と影響の取捨選択



アローン・イン・ザ・ダーク

PC　Infogrames　1992年

謎の化け物や幽霊が徘徊する屋敷の謎を暴く３Ｄホラーアドベンチャー。ストーノーはクトゥルフ神話を題材としたもので、その高い難易度が当時のプレイヤーを苦しめた。発売は初代PS版『バイオハザード』よりも４年早い1992年。下記本文で触れた特徴的なゲームシステムや演出など『バイオハザード』との共通点はかなり多いが、カプコンは同社作の『スウィートホーム』こそが『バイオハザード』の源流であるとする主張を崩さない。しかもカプコンは、2002年ごろにPS2用『アローン〜』日本語版の版権を取得しているのだが、同作が発売されることは終ぞなかった。発売を楽しみにしていた洋ゲーファンからは、事実上の版権ブロック（版権だけを取得して日本での発売を妨害する）ではないか　と勘ぐる声も上がっている。

初代『バイオ』はどんなゲーム？



日本で「ホラーゲーム」というジャンルを成立させ、さまざまなハードでリメイクされた３Ｄアクション。古びた洋館を舞台に、ゾンビとの戦いがくり広げられる。当初は注目度が低い作品だったが、尻上がりに人気が上昇していった。

システムと難易度の変革

「バイオハザード」(以下、バイオ)シリーズの最新作、『バイオハザード４』がWiiで復活した。

「バイオ４」最大の功績は、シリーズの伝統を壊したことにある。これまでの「バイオ」では、物資のやりくりが重要なキーとなっていた。ピストルやショットガンといった銃器の弾薬や、救急スプレーなどの回復アイテムが有限で、セーブもインクリボンの数しか行なえない。これらのアイテムを序盤で無計画に消費するとゲーム後半で苦しくなり、挽回できずに行き詰まることも珍しくなく、初めて「バイオ」をプレイしたさい、弾薬や医薬品の不足が原因で最初からやり直した経験がある人も多いのではないだろうか？

こうした物資のやりくりは「ホラーゲームにふさわしい緊張感」と絶賛されることもあるが、このようなコアプレイヤー寄りの意見が幅を利かせ出すと、たいていのシリーズ作品では負のスパイラルが始まる。彼らに受けるよう、ゲームがよりスリリングに、複雑に、高難度化し、結果、ライト層の参入が難しくなってジャンル自体の勢いが失われてしまうのだ。

しかし「バイオ４」ではシリーズの基本ルールを破壊した。セーブは無限。物資はお金で購入できるうえ、敵を倒せばそのときのプレイヤーのステータスに合わせたアイテムが手に入る。弾が少なければ弾薬が、体力が少なければ回復アイテムが出現するようになった。これは極めて重要な変化だ。

今までの「バイオ」では、先に進むこと、敵と戦うことは恐怖を伴った。しかし「バイオ４」では、先に進めばなんとかなるかも、この敵を倒せばアイテムが出るかも、という希望がプレイヤーを引っ張るように変化している。また敵との戦闘も対多数戦がメインになり、地形を巧みに使って立ち回らなければ勝利は掴めなくなった。つま

●コンの「スウィートホーム」いまやっても十分怖い　小学校のころやってたら泣いてたかも　。（愛知県春日井市／小野雅弘）㊎はか　スウィートホーム」のナタ男がトラウマになり　先日「ひぐらしのなく頃に」のナタ女がトラウマになりました　ナタ恐怖症、

『バイオハザード』シリーズにまつわるゲーム作品群

バイオハザード4 Wii Edition
Wii　カプコン　2007年



2005年にGCで発売された「バイオハザード４」のWiiバージョン。Wiiリモコンにより直感的な操作が可能になっているほか、初心者用モードが他機種版より簡単になるといった変更が加えられている。PS2版、PC版に続く４機種めであり、最新版。

サイレントヒル
PS　コナミ　1999年



コナミが発売する人気ホラーゲーム。ゴーストタウン「サイレントヒル」を舞台に「表世界」と「裏世界」を行き来しながら謎を解いていく「バイオ」シリーズとは恐怖の質が異なり、より精神面に訴えかけるものになっている。通称「静岡」。

SIREN
PS2　SCE　2003年



初期「サイレントヒル」のスタッフが手がけたホラーゲーム。外界から隔絶された寒村の住人が、「屍人」と呼ばれるクリーチャーに次々と変貌するなか、主人公たちは脱出を試みる。舞台が日本となっており、土着的な恐怖が展開するのが特徴。

スウィートホーム
FC　カプコン　1989年



同名映画が原作のRPGで、呪われた洋館から脱出を試みる５人の苦闘を描く。ファミコン最強のホラーゲームと呼ばれ、本作を手がけたスタッフが「バイオ」の制作に合流した。「バイオ」の祖とされるが、システムはまったく異なっている。

ストリートファイターII
AC　カプコン　1991年



対戦格闘ブームの立役者。社会現象レベルの人気を博したが、マニアに絞った続編を発表し続けたことで、初心者離れを招くことになった。対戦格闘はゲームセンターの王座をいまだ奪還できていない。

ファイナルファイト
AC　カプコン　1989年



ベルトスクロールアクションの名作。「ダブルドラゴン」という先達があるにも関わらず、ジャンルの代名詞とされているあたりも「バイオ」と似ている。パンチや蹴りが強力なカプコンイズムを確立。

り、難易度の質が変化したのだ。

この変革の影には、反面教師として「ストリートファイターII」が存在する。コアプレイヤーのみにターゲットを絞った結果、ジャンルが急激に斜陽化し、２Ｄ格闘ゲームがゲームセンターの王座をアッサリと追われたのはご存じのとおり。シリーズを重ねたからこそ、変革が必要だったのだ。

またオールドファン的には、「バイオ４」におけるカプコンイズムの復権も見逃せない。「ファイナルファイト」などの暴力ゲームが築き上げた"最後は拳と蹴り"という接近戦賛歌が導入され、これまでやり込みや趣味の範疇だった接近戦が、「バイオ４」では強力な蹴りや投げ技によって銃オンリーよりも効率のよい攻略法になった。敵に近づくリスクに、正当な見返りが与えられたのだ。

洋ゲーが出発点だった

カプコンは「バイオ」シリーズを同社のFC用ソフト「スウィートホーム」の影響下にある作品としているが、むしろ「アローン・イン・ザ・ダーク」（以下、アローン）というホラーゲームの直系と考えるほうがわかりやすい。

固定視点によるラジコン操作、洋館のなかで動きの遅いモンスターに襲われるシチュエーション、無人の屋敷の秘密がメモや書物から間接的に明らかになるシステム、いずれの要素も「アローン」ですでに実装されており、とくに初代「バイオ」と「アローン」の共通点は非常に多い。しかしながらカプコンは、「アローン」の影響に関しては口を閉ざし続けている。

先達となる作品があり、そこから進化を遂げていくのはゲームに限らず当たり前なのだから、「アローン」に関してナーバスともいえる態度を崩さないのは疑問が残る。両作品それぞれにすばらしいところがあり、今では独自の道を歩いているだけに、カプコンの姿勢が惜しまれるところだ。

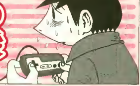
●映画「トランスフォーマー」がカッコよすぎ。「ビーストウォーズ」のほうがたまらなくよかったけどね。（東京都文京区／DDD）（編）変形ギミックが熱い「トランスフォーマー」が実写映画化。車状態では上方向にしか弾を撃てないとか、ファンのツボを押さえたジョークにも期待

全ファミコンソフト蒐集人による思い出語り

ファミコンの放課後

Text by 冨島宏樹





コナミのキャラクターが一堂に会したあのころ…

ゲーム業界の黎明期から生き抜き、現在も合併の波にさらわれず健在のゲームメーカー・コナミ。長い歴史を持つだけあり、ナムコやハドソンなどには一歩譲ったものの、ファミコン時代にはすでに人気メーカーの一角として君臨した。アーケードなら『グラディウス』や『沙羅曼蛇』、MSXでも『パロディウス』や『メタルギア』など名作を輩出し、かつファミコンにもオリジナルの良作を出し続けていたのがその主たる理由。どれを買っても大きな外れがない、というのが当時のコナミに対する印象だったのだ。そうした信頼を得ていたコナミは、ゲーマーに愛されるキャラクターも数多く生み出している。今回は、それら懐かしのコナミキャラクターにスポットを当ててみよう。



コナミワイワイワールド

コナミ　発売 1988.1.14　参考中古価格 2,000円

ゴエモンが、シモンが、モアイが同じゲームに！　そんなドリームマッチの先駆けとなった1本だ。

「がんばれゴエモン」「悪魔城ドラキュラ」「グラディウス」「月風魔伝」「グーニーズ」「キングコング2」と、当時のコナミ人気作品のキャラクターが一堂に会した作品。ゲームはアクションパートとシューティングパートで構成され、途中でキャラクターを救出すると、自分の持ち駒として使えるようになる。各キャラクターは特殊能力を持っており、たとえば「月風魔伝」のフウマなら剣で特定のブロックを破壊可能。ただキャラクターを集めただけではない、高い戦略性を秘めた佳作だったのだ。

なつかしのコナミマン

主人公のコナミマンは、当時のコナミ作品では定番の隠しキャラクターだった。しかし、スーパーマンもどきの外見だけではインパクトが薄かったのか、いつの間にか忘れ去られてしまった……。





あまりに簡単すぎた続編

91年に登場した続編は『魂斗羅』『バイオミラクルぼくってウパ』など新参加勢が多く、よりバラエティに富む内容になっていた。しかし低年齢層向きの内容が災いしてか、評価はあまり芳しくない。



久しぶりの復活で新参加者が！

『コナミワイワイワールド』は今も名作として語り継がれる1本だが、意外にも現在移植されているのは携帯電話向けのみ。こちらは権利関係の問題のせいか、映画が元ネタとなる「グーニーズ」「キングコング2」に関連するキャラクターは削除されている。代役には「バイオミラクルぼくってウパ」のウパ、そして「けっきょく南極大冒険」のペン太があてられた。

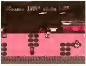
●祝「ノウ……ットラ……（東京都千……）●PS3……360での発売が決まった「SC……ス」で味をしめ……と　有料コン……を準備してい……タキ様さんの矢文アドレスとかだったら即買いだ……

▶がんばれゴエモン! からくり道中

コナミ　発売 1986.7.30　参考中古価格 1,000円

長らくコナミの顔だった、天下の大泥棒ゴエモンの初登場作。ファミコン初の容量２Ｍビットを売りにしていただけあり、当時としてはマップが非常に広く、ステージ数も多め。純和風で統一した世界がもの珍しく人気は高かったが、パスワードやセーブがないため全面攻略にはかなりの根気が必要となった。





広いマップに加え、特定の場所から入れる地下面もあり。隠し要素が非常に多い作品。

▶悪魔城ドラキュラ

コナミ　発売 1986.9.26　参考中古価格 1,500円

今なお人気の「ドラキュラ」シリーズ第一作はディスクで登場。ゴシックホラー風の世界、ムチを武器とする主人公など、ほかのアクションゲームとは一線を画す要素がすでに盛り込まれていた。なおファミコン末期に発売されたROMカートリッジ版は、出荷数が少ないためかなりのプレミアが付いている。





不気味な雰囲気とストイックな難易度。「硬派」という言葉がまさにピッタリだった。

▶月風魔伝

コナミ　発売 1987.7.7　参考中古価格 1,000円

ナムコの『源平討魔伝』を明らかに意識したと思われる、和風アクション。とはいえ戦闘によって攻撃力がアップしていく要素、フィールドマップや3Dダンジョンといった RPG要素を取り入れることにより、独自の作品として受け入れられた。ただの真似で終わらせない、コナミの気骨が感じられる作品だ。





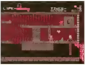
FC版「源平討魔伝」がなぜかボードゲームだったため、本作は代役としても人気を得た。

▶グーニーズ

コナミ　発売 1986.2.21　参考中古価格 500円

隠しアイテムやキャラクターを大量に盛り込み、冒険の手探り感をゲームで上手に表現した、版権モノゲーム屈指の名作。広いマップを探索して仲間と３本のカギを見つけ出すその道中は、小気味よく動くマイキーのアクションもあいまって、１本のアクションゲームとして見てもじつによくできていた。





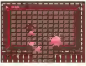
何もない場所で特定の動きを行なうとアイテムが。２周目では出現条件が大幅に変化した。

▶キングコング２

コナミ　発売 1986.12.18　参考中古価格 500円

映画「キングコング」の、ゲーム独自の続編という位置付けで製作された、コナミオリジナルの作品。コングの馬鹿力を再現するかのように、パンチと踏み付けと岩投げをアクションの基礎に採えている。ただボスを倒すだけでなく、ワープゾーンを自力で探し出す"探索要素"を取り入れていたのが変わり種。





後半になるとマップがより複雑化していく。アクションRPG的な側面を持っていたのだ。

▶モアイくん

コナミ　発売 1990.3.9　参考中古価格 1,000円

『グラディウス』でとくに人気が高かった敵キャラクター・モアイが主人公になった、固定画面のアクションパズル。画面内の仲間モアイを全員助けて扉に辿り着くことが目的で、パズルとしての出来はなかなか・・・なのだが、それよりBGMがなぜ「笑点」のテーマなのかが、気になってしかたなくなる作品。





『グラディウス』とはうって変わって、グラフィックはコミカルそのものになっている。

●「GTA」をPSPに移植する意味がわからん。（福井県福井市　鵜）　㊕PS２への移植を差し置いて　PSP版の発売が決定した「GTAリバティーシティ・ストーリーズ」。"PSPで「GTA」をプレイ＝街中で破壊衝動を刺激される"ということなので　間接的に日本を壊滅させる作戦なのか⁉

ウワサのゲームを一刀両断!!

ゲームラボ流 ぶった斬り!!道場

Text by パスタ台東

「薬で子供になって好きな娘の家に居候」なんて童貞の妄想みたいな展開が人気のマンガとWiiが手を組んだら、バーローな作品の完成だ。制作関係者とユーザーのあいだで殺人事件が起きないことを祈る。

今月のお題 名探偵コナン～追憶の幻想～ （マーベラス・インタラクティブ）

Wii用ソフト

2007年5月17日発売　中古価格5,000円前後

「見た目は子供、頭脳は大人」のキャッチフレーズでおなじみの「名探偵コナン」が初のWii用ゲーム化。しかし肝心の内容といったら、ひたすらフラグを立てるだけ。名探偵の冴えたひらめきが全然味わえない仕上がりです。



「犯人はヤス」

こうネタバレしても射殺されないほど有名な「ポートピア連続殺人事件」の真犯人ですが、スタート後すぐに「フク　ヌゲ」→エンディングという荒技（PC-6001版『ポートピア』の仕様）がファミコン版では使えずに、ガッカリした人は手を挙げましょう。

この「フク　ヌゲ」の快感（脱衣ゲーじゃありません）にいたる高ぶりこそ、推理ゲームで味わえる至福のひととき。目撃者や関係者をひとりずつ地道に聞き込みして、バラバラのピースが1枚のパズルにカチリとはまり、事件の真相という大きな絵がしだいに全貌を現していく。その陰で完全犯罪の美酒に酔いしれる犯人へとたどり着く、ほろ苦い勝利……を横にいる部下に「フク　ヌゲ」と命じて、一発でショートカットできる快感はサイコー！　やっぱり刑事事件は「見込み捜査」と「拷問して自白」にかぎりますね。

でも、そんな安易な展開だと話が5秒で終わるという弱点が。そこで、どんなにクールな頭脳を持つ名探偵でも絶体絶命の大ピンチや、殺人のプロフェッショナルに襲われたりして、10週打ち切りのテコ入れを計るわけです。かのシャーロック・ホームズも、宿敵モリアーティ教授と滝つぼに落ちたあと「お、おまえはホームズ！　あの激闘で死んだはずでは？」という感じで生き返り、ジャンプイズムを体現してくれました。

こんな熱いバトルを推理ゲームも見習ったりしていますが、16号室に入る→ナイフで即死、落とし穴→即死の「ミシシッピー殺人事件」はやり過ぎです。せめて、仲間がひとりやられた殺人事件を捜査するためにギャングを何十人もぶっ殺す、「もっともあぶない刑事」ぐらいの正当防衛に止めておくのがモラルというものでしょう。

さて、こういう殺人ミステリー作品は、昔からオトナのものと決まっていました。だって血が出て痛そうだしぃ～。それを、主人公を少年にして青少年にも飲みやすくした画期的なマンガが、週刊少年マ◯ジンの「金◯一少年の事件簿」でした。が、作者のさ◯うふみや先生が、「エル・カンターレ　ファイト！」と叫びながらで悪霊と闘ってるスキに（日本には信教の自由があります）、週刊少年サンデーで「名探偵コナン」の連載がスタート。名探偵と評判の高校生・工藤新一が黒の組織に試作段階の毒薬を飲まされ、副作用で小学生の姿になってしまい、「江戸川コナン」と名乗ることに……との紹介がいまさらって感じにアニメ化もされて大人気、目下ロングヒット中です。

すでに連載が13年も続いてることもあり、ゲームソフトも20本近く発売。PSからNDSまでほとんどのハードに顔出ししています。そんななか、ついにハードは初Wii、販売元もバンダイナムコからマーベラス・インタラクティブへと移籍。あの「KOF EX」や「イース・ストラテジー」などのデキから、「犯人はマーベラス」と言わしめたあのマーベラスですが、果たしてコナン君の運命やいかに？

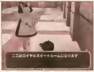
●1995年の映画「ザ・インターネット」にゲートキーパーが出てきて大ウケ（笑）。（愛知県春日井市／スカタン1号）㊒「ザ・インターネット」の劇中では　ビル・ゲイツ風の男がゲートキーパーというソフトを普及させようとしているそうな。なにかを暗示してるんでしょうか。

斬① コナン君が3D酔い！

明智小五郎や、銭形のとっつぁんは言いました。「情報は足で稼げ」と。このゲームも、そんな捜査の基本に立ち返っていて、事件現場となる一大アミューズメント施設「ミラポリス」内に広がる3D空間のなかを歩き回り、関係者から情報を集めていきます。

「足で稼げ」は全然たとえ話じゃなく、歩いて歩いて歩かされまくり。ずらずらと並ぶ場所のリストからひとつ移動先を選ぶ、みたいなアナクロな操作がぜいたくに思えるぐらい、アナログに「歩き」なのです。ミラポリスは非常にだだっ広く、ひとつのホール（たくさんある）の入り口から反対側の出口ぐらいでも、ゆうに30秒はかかっちゃいます。一応、愛用のスケボーに乗ればスピードアップしますけど、近くのオッチャンから「屋内でスケボーに乗るんじゃない」とクギを刺されたり。だから大人ってキライです。ヌンチャクを装着すれば、少しは移動が快適になりますが、そこにはさらなる恐怖が。コナン君は姿形が子供なので、視点もチビッコの低さ……むちゃくちゃ画面の見通し悪ッ！

小学校に入学したて（まだマンガのなかでは半年も経ってない恐るべき遅さ）のリアル身長から見ているため、平均的な背丈の大人は胸から下しか映ってなくて、まったく顔がわかりません。情報収集をしてるときも、まるで相手の「足」と話してるみたいです。そのうえ、キー入力とカメラワークが微妙にズレているので、タチの悪い3D酔いのオマケ付き。



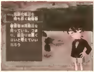
「見た目は子供」の現実を垣間見る瞬間。

顔の見えない大人の足がぼこぼこ生えてるビルのなかを、何十回も往復させられるコナン君……やはり「ガキは殺人事件にクビを突っ込むな！」という思いやり（イジメ？）ってやつでしょうか？

斬② 聞き込みは関係者総当たり！

一を聞いて十を知り、灰色の脳細胞をひらめかせ、あざやかに真相へとワープする——それが名探偵の名探偵たるゆえん。カラダは子供でも心はアダルトなコナン君のこと、ささいな証言のほころびからたちまち真犯人をとっちめてくれるはず。……えーと、コナン君もWiiという見知らぬハードに来て、推理のカンが鈍ってるんでしょうか？「関係者全員」を総当たりしないと、シナリオがまるっきり先に進みません！

殺人現場に出くわしちゃうとさらにタイヘン。なんたって関係者への総当たりが済まないかぎり死体といっしょの密室（建物ごと）から脱出できないんですから。お巡りさん助けて！ ちょっと推理の天才だからって、いい気になっててごめんなさーい！

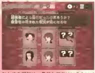

名探偵像からあまりにかけ離れた捜査。

斬③ トリックチェーンがつながらない！

「太陽にほえろ！」のジーパン刑事もまっ青の、力技情報収集ゲームをこなすと、推理の季節がやって来ます。コナン君も太ももをパンパンにしたかいがありました。

このゲームのキモとなる「トリックチェーン」は、集めた断片証拠をもとに事件を推理していくというもの。断片証拠から推理を裏付ける状況証拠を入手し、それをそろえることで重要証拠へとつながって（チェーンして）いきます。

が、「現場が鍵のかかったプール」で「鍵は関係者しか持っていない」から計画的犯行だ、と僕ら凡人にもピンと来るような推理であっても、そこは論理的思考重視のコナン君。バカにしてる小五郎のオッチャンから「計画的犯行」という言葉を聞くまでそんなこと思いつきもしません。この事件の恐るべき真相とは……工藤新一の灰色の脳細胞を、なにものかが猛毒でぶっ壊したんですよ！


ひたすら理詰め。柔軟な思考はいらない！

●PS2の洋ゲーを買おうと思うんですが、オススメはありますか？（静岡県穂趾部／つまい太）㊞先月の「洋ゲー刑事」でも紹介した「God of War II」が最高です。洋ゲー特有の爽快さのなかに、国産ゲームのような繊細さをあわせ持つ傑作。まるでゲームの国際結婚やぁ！（彦麻呂風）

誰も知らない、知られちゃいけない
ゲーム業界のウワサ話

さきがけ!! サイバークラッカーズ

CONFIDENTIAL!!

流言飛語か? 真実か?

声優志望の少女にイタズラをして書類送検された芸能プロダクションAの社長は、じつは数年前にも同様の事件を起こして検挙されていた、との情報が大手アニメ制作会社のベテラン社員から。

近い将来PS3では、音楽配信サイトから購入したPC内のオリジナルPVやMP3を、ネットワーク経由で受信・再生できるようになるらしい、との情報が大手レコード会社に勤務する営業マンから。それってApple TV…。

ゲームメーカーNは、これまでずっと自社ソフトに芸能プロダクションAの声優を起用していたが、先日同社の社長が起こした不祥事を受けて、すぐに全契約を打ち切ったようだ、とのタレコミが京都市内の湯豆腐屋店主から。

TGSの企業ブースは出展小間数(1小間=3m×3m=35万円)の多いメーカーから順番に条件のよい場所が割り振られるため、現在大手ソフトメーカー間では、どれだけの小間を申請すべきか腹の探り合いが続いている模様。

現在飲料メーカーIが実施している「スグレ技術コレクション キャンペーン」の景品のなかで、ひときわ異彩を放っているPS3。もちろんこの品はメーカーからの提供品なのだが、SCEはこういったイベント配布用のPS3も、ちゃっかりと累計出荷台数の数字に加算しているらしい。

ソフトメーカーBは、これまで特撮ヒーローKに新タイプが誕生するたび、そのヒーローをメインキャラに据えた格闘ゲームをリリースしてきた。しかし、現在テレビ放送中の「D」は登場キャラが極端に少なく、前述のジャンルで展開するのは困難なため、仕方なくボードゲームとしての発売を検討中、とのチクリが出入りの生花店スタッフから。

アイドル育成SLG『A』のプレイヤーに向けたダウンロードアイテムの売り上げが、ついに1億円を突破! これに味を占めたソフトメーカーBの上層部は先日、一刻も早く新キャラや追加シナリオをオンライン販売のラインナップに加えるよう、開発スタッフに指示していたとのこと。

ソフトメーカーBは、特撮ヒーローUの生誕40周年を記念して年内にUを題材にしたゲームを2本リリースする予定。ただしこれは、Uの著作権を持つT社と良好な関係を維持するためのモーションに過ぎず、開発陣も「採算は二の次」と語っているらしい。

8月に発売予定の人気サッカーゲーム『J』の最新作には、先日女子高生にわいせつな行為をして逮捕されたK選手もしっかりと登場。ただしメンタリティのパラメータは、最低ランクに引き下げられている模様。

なお『J』のファンのあいだでは、昨年引退したN氏が隠しキャラとして登場するのかどうかにも注目が集まっているが、こちらはライセンス料の面で折り合いが付かず、ソフトメーカーK側が断念したようだ。

オカマキャラで人気を博しているメイクアップアーティストIを起用した実用系メイクソフトが、この秋ソフトメーカーDから発売されるらしい。なお、同タイトルはNDSの上画面を鏡として使う仕様となっており、D社はこれを実現するために相当な開発費を投じた模様。

先月末に新カラーがリリースされたばかりのNDSだが、クリスマス商戦に合わせてさらに別色のバージョンが3種類発売されるらしい。ちなみにそのうちの1つはレッドに決定しているとのこと。

先月来日していた「ビリーズブートキャンプ」の生みの親ビリー・ブランクス氏が、秋葉原のゲームショップにて『デューク更家の健康ウォーキングナビ』を購入していた、とのチクリが某在京球団に所属するK投手から。

いっぽうソフトメーカーKでは、ビリー氏をフィーチャーした大型筐体を開発中。まずはK社が展開している全国のスポーツジムに設置し、ユーザーの反響がよければアーケードで稼動させる予定なんだとか。

人気RPG『F』の公式攻略本を手がけている某編集プロダクションのスタッフは、ほぼ100%の割合でマジコンを所有しているようだ。ちなみにその理由は、攻略本制作時にたくさんのセーブデータが必要になるからなんだって。

改造コード大全集

CHEAT CODE COMPLETE WORKS



THIS MONTH'S LINEUP！

ニンテンドーDS

プレイステーション2

プレイステーション・ポータブル



改造コード&ツールを使うにあたっての注意

共通編

■改造コードは、オフライン（ネットに繋がっていない状態）で1人で遊ぶ場合に限り使用すること。オンライン対戦（Wi-Fi通信含む）や不特定多数が参加する各種ゲーム大会では絶対に使用しないでください。

■改造を行うことで、お手持ちのハードやソフトがメーカーの保証外になるケースがあります。改造は自己責任で行ってください。

■コードが効かない場合は、まず数字の入力間違いがないか、マスターコードが抜けていないか（DSPARは除く）を確認し、それでも効かない場合は、一度に使用するコードの数を減らしてください。また、発売されてから時間の経ったゲームや、同じゲームでも廉価版として発売されたタイトルは、バグなどを修正した別バージョンとなっていることがあり、既存の改造コードが使用できない場合があります。

■コードの動作確認は、それぞれの改造ツールで一部のコードについてのみ行っています。

■掲載しているコードは、ゲームラボ編集部に投稿いただいた独自のコードです。ゲームテック、デイテル・ジャパン、サイバーガジェットおよびゲームメーカーには問い合わせないでください。

NDS編

■NDS用の改造ツールには、「プロアクションリプレイDS（DSPAR）」「ワザボン」「コードフリーク」の3種類があります。NDS用改造コードのコードタイトルに付いているアイコンは、それぞれⓅ＝プロアクションリプレイDS（DSPAR）用コード、Ⓦ＝ワザボン用コード、Ⓒ＝コードフリーク用コードを表しています。（例：「ⓅⓌ所持金MAX」→DSPARとワザボンで使える「所持金MAX」コード）。

■DSPARでPC上の「コードマネージャー」を使ってコードを入力する場合は、ゲーム名およびコード名は半角カタカナor半角英数字で、コード（8ケタ、8ケタ間のスペースも含む）は半角英数字で入力してください。入力したさい「コードに問題があります」と表示された場合は、ほぼこれらの半角文字で入力できていないことが原因です。

■ワザボンは、最後の行がDで始まるコード同士の併用ができません（キー判定コードで、判定に用いるボタンが同じコード同士であれば使える場合もあります）。また、最後の行がDで始まるコードと、それよりあとに登録されているコードを併用すると、コードの効果が出ない場合があります。複数のコードを一度に使用して効果が得られないときは、一度に使うコードを1つずつにして、1つ使うたびにセーブしてそのコードをOFFにしたのち、あらためて別のコードをONにしてください。

■NDSのゲームには、『ポケモン ダイヤ&パール』など、いくつかのバージョンが存在するソフトがあり、ソフトのバージョンによっては掲載してあるコードを使用できない場合があります。ご了承ください。

PS2編

■エックスターミネーターエクストリーム（X-TE）では一部の例外（例：PS2PAR用コードで先頭が「9」から始まるコードは、その「9」を「1」に置き換えれば使えることもある）を除いてPS2PAR用コードをそのまま使用できます。

■PS2用の暗号化ツール、『PS2PAR数値変換ver 1 5』はhttp://www vanish-net.com/で入手できます。

16進数の計算について

16進数とは？

改造コードの補足説明に出てくる「2個め以降はアドレスに＋4hずつ加えること」などという表記。これはいったいどういうことを意味するのでしょう？　まず「アドレス」とは、コードの左側の8ケタのことを指し、「h」は「hex」の頭文字であり　hexとは16進数を表しています。つまり数値のあとに「h」と付いていたら　それは16進数であるということです。普段使用している10進数では9の次は10ですが　16進数では9の次にA、B、C、D、E、Fと続き　そのあとに10となります。つまり16個めで位が上がるという仕組みです。PS2、NDSなどほとんどのゲームの改造コードには16進数が使われています。

＋●●hとは？

タロウ
体力MAX　　80001234 00000063

2人め以降＋Ahずつ、ジロウ　サブロウの順。

こんな注意書きをよく見かけますよね？　これは「タロウの体力MAXコードの左側8ケタ（アドレス部）「80001234」の部分に＋Ahすればジロウの体力MAXのコードに　さらに＋Ahでサブロウの体力MAXのコードになる」という意味です。

一見難しそうに見えますが　もし　Windowsが搭載されているPCを持っていれば、この16進数の計算は簡単にできます。まず　Windowsメニューの「すべてのプログラム」にある「アクセサリ」から「電卓」を起動　そののち電卓の左上にあるチェックボックスの「16進」にチェックを入れ　通常の電卓と同じように計算するだけです。80001234＋Aという計算をすれば「8000123E」という答え（これがジロウの体力MAXコードの左8ケタ）が　8000123E＋Aという計算をすれば「80001248」という答え（これがサブロウの体力MAXコードの左8ケタ）がすぐに出てきます。このとき右側の8ケタはいじる必要がないので、ジロウ、サブロウともにタロウと同じ「00000063」を入力すればOKです。

もし　Windowsの「電卓」が使えない場合は、右上の「16進数早見表」を見てください。タロウの体力MAXのコード「80001234」に＋Aしてみましょう。まず表のタテ軸4（タロウのコードの下1ケタ）とヨコ軸Aのまじわるところを見ます。表にはEとありますね？　つまり「8000123E」がジロウの体力のアドレスということです。

次にサブロウの体力もMAXにしたい場合、今度はジロウのコード「8000123E」にAを足せばよいということになります。表の「E」と「A」をまじわるところを見てください。「18」となっていますね？　ここで注意しなければならないのは、下2ケタめへの「繰り上がり」があるということです。なのでサブロウの体力のアドレスは「80001248」となります。

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10
2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11
3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12
4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14
6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15
7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16
8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17
9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
B	C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A
C	D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B
D	E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C
E	F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D
F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E

16進数早見表

NDS

NDS いただきストリートDS

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

```
ゲームコード      AEEJ
ゲームID      CAB765BC
```

ワザボン用コード……Ⓦ

```
ゲームID      AEEJ0001
マスターコード
    02383D40 037FBB90
```

コードフリーク用コード……Ⓒ

```
マスターコード
    80008007 4145454A
    F2383D40 023FC000
コインMAX（999999枚）
  ⓅⓌ 021BBCA0 000F423F
  Ⓒ 221BBCA0 000F423F
各種フラグ全開
  ⓅⓌⒸ 121BBE88 000003FF
```

全ツアークリア済み&使用可能キャラ全開&その他のコレクションに「BGM」追加。

```
きせかえアイテム追加・個数変更
  ⓅⓌⒸ 121BBxxx 0000yyzz
```

xxx、zzはアイテムの種類で〈第1表〉参照。yyは個数で00＝0個、63＝99個。「アイテムコレクション」にも追加される。

```
きせかえアイテムすべて99個所持
あたまアイテム
  ⓅⓌ 021BBCAC 63036301
     E21BBCB0 00000060
     63076305 630B6309
     630F630D 63136311
     63176315 631B6319
     631F631D 63236321
     63276325 632B6329
     632F632D 63336331
     63376335 633B6339
     633F633D 63436341
     63476345 634B6349
     634F634D 63536351
     63576355 635B6359
     635F635D 63636361
  Ⓒ 421BBCAC 00190001
     63036301 00040004
からだアイテム
  ⓅⓌ 021BBD10 63038301
     E21BBD14 00000060
     63076305 630B6309
     630F630D 63136311
     63176315 631B6319
     631F631D 63236321
     63276325 632B6329
     632F632D 63336331
     63376335 633B6339
     633F633D 63438341
     63476345 634B6349
     634F634D 63536351
     63576355 635B6359
     635F635D 63636361
  Ⓒ 421BBD10 00190001
     63036301 00040004
てアイテム
  ⓅⓌ E21BBD74 00000050
     63036301 63076305
     630B6309 630F630D
     63136311 63176315
     631B6319 631F631D
     83236321 63276325
     632B6329 632F632D
     63336331 63376335
     633B6339 633F633D
     63436341 63476345
     634B6349 634F634D
  Ⓒ 421BBD74 00140001
     63036301 00040004
そのたアイテム
  ⓅⓌ E21BBDD8 00000050
     63036301 63076305
     630B6309 630F630D
     63136311 63176315
     631B6319 631F631D
     63236321 63276325
     632B6329 632F632D
     63336331 63376335
     633B6339 633F633D
     63436341 63476345
     634B6349 634F834D
  Ⓒ 421BBDD8 00140001
     63036301 00040004
```

「アイテムコレクション」にも追加される。

```
ツアー関連
ボタン操作で進めるマス数変更
R＋上ボタンで6
  ⓅⓌ 94000130 FEBF0000
     222281E0 00000006
     D0000000 00000000
  Ⓒ D4000130 00400140
     022281E0 00000006
R＋下ボタンで5
  ⓅⓌ 94000130 FE7F0000
     222281E0 00000005
     D0000000 00000000
  Ⓒ D4000130 00400180
     022281E0 00000005
L＋右ボタンで4
     94000130 FDEF0000
     222281E0 00000004
     D0000000 00000000
  Ⓒ D4000130 00400210
     022281E0 00000004
L＋左ボタンで3
  ⓅⓌ 94000130 FDDF0000
     222281E0 00000003
     D0000000 00000000
  Ⓒ D4000130 00400220
     022281E0 00000003
L＋上ホタンで2
  ⓅⓌ 94000130 FDBF0000
     222281E0 00000002
     D0000000 00000000
  Ⓒ D4000130 00400240
     022281E0 00000002
L＋下ボタンで1
  ⓅⓌ 94000130 FD7F0000
     222281E0 00000001
     D0000000 00000000
  Ⓒ D4000130 00400280
     022281E0 00000001
```

プレイヤーがダイスを投げる前にボタン操作を行うと、進めるマス数が指定した数になる。また、移動中にボタン操作を行うと、残りマス数が指定した数になる。ただし、1回の移動のさいに多用するとフリーズする場合がある。

```
プレイヤー状態変更
お金MAX
  ⓅⓌ 021BAA7C 000F423F
  Ⓒ 221BAA7C 000F423F
お店MAX
  ⓅⓌ 021BAA80 000F423F
  Ⓒ 221BAA80 000F423F
株MAX
  ⓅⓌ 021BAA84 000F423F
  Ⓒ 221BAA84 000F423F
株全種999所持
  ⓅⓌ 021BAA8C 03E703E7
     021BAA90 03E703E7
     121BAA94 000003E7
  Ⓒ 221BAA8C 03E703E7
     221BAA90 03E703E7
     121BAA94 000003E7
4つのマークそろっている
  ⓅⓌ 221BAAA8 0000000F
  Ⓒ 021BAAA8 0000000F
どこでもカード×9
  ⓅⓌ 221BAAA9 00000009
  Ⓒ 021BAAA9 00000009
2人め状態変更
お金0G
  ⓅⓌ 021BAD44 00000000
  Ⓒ 221BAD44 00000000
お店0G
  ⓅⓌ 021BAD48 00000000
```

※NDS用コードのタイトルに付いているアイコンは、Ⓟ＝DSPAR（AR DS）用コード、Ⓦ＝ワザボン用コード、Ⓒ＝コードフリーク用コードを表します。

Ⓒ 221BAD48 00000000
株０G
ⓅⓌ 021BAD4C 00000000
Ⓒ 221BAD4C 00000000
株全種所持数０
ⓅⓌ 021BAD54 00000000
021BAD58 00000000
121BAD5C 00000000
Ⓒ 221BAD54 00000000
221BAD58 00000000
121BAD5C 00000000
４つのマークそろわない
ⓅⓌ 221BAD70 00000000
Ⓒ 021BAD70 00000000
どこでもカード×０
ⓅⓌ 221BAD71 00000000
Ⓒ 021BAD71 00000000
３人め状態変更
お金０G
ⓅⓌ 021BB00C 00000000
Ⓒ 221BB00C 00000000
お店０G
ⓅⓌ 021BB010 00000000
Ⓒ 221BB010 00000000
株０G
ⓅⓌ 021BB014 00000000
Ⓒ 221BB014 00000000
株全種所持数０
ⓅⓌ 021BB01C 00000000
021BB020 00000000
121BB024 00000000
Ⓒ 221BB01C 00000000
221BB020 00000000
121BB024 00000000
４つのマークそろわない
ⓅⓌ 221BB038 00000000
Ⓒ 021BB038 00000000
どこでもカード×０
ⓅⓌ 221BB039 00000000
Ⓒ 021BB039 00000000
４人め状態変更
お金０G
ⓅⓌ 021BB2D4 00000000
Ⓒ 221BB2D4 00000000
お店０G
ⓅⓌ 021BB2D8 00000000
Ⓒ 221BB2D8 00000000
株０G
ⓅⓌ 021BB2DC 00000000
Ⓒ 221BB2DC 00000000
株全種所持数０
ⓅⓌ 021BB2E4 00000000
021BB2E8 00000000
121BB2EC 00000000
Ⓒ 221BB2E4 00000000
221BB2E8 00000000
121BB2EC 00000000
４つのマークそろわない
ⓅⓌ 221BB300 00000000
Ⓒ 021BB300 00000000
どこでもカード×０
ⓅⓌ 221BB301 00000000
Ⓒ 021BB301 00000000
キャラクターコレクション全開
ⓅⓌ 021BA80C 003FFFFF
Ⓒ 221BA80C 003FFFFF
チャンスカードコレクション全開
ⓅⓌ 121BA7FE 0000FFFF
021BA800 FFFFFFFF
021BA804 FFFFFFFF
021BA808 000FFFFF
Ⓒ 421BA7FE 10050001
0000FFFF 00000000
221BA808 000FFFFF
成績一覧変更
主人公
試合数
ⓅⓌⒸ 121BBF42 00000zzz
１位回数
ⓅⓌⒸ 121BBF44 00000zzz
２位回数
ⓅⓌⒸ 121BBF46 00000zzz
３位回数
ⓅⓌⒸ 121BBF48 00000zzz
４位回数
ⓅⓌⒸ 121BBF4A 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BBF0C 000xxxxx
Ⓒ 221BBF0C 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BBF1C 000xxxxx
Ⓒ 221BBF1C 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BBF2C 000xxxxx
Ⓒ 221BBF2C 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BBF30 000xxxxx
Ⓒ 221BBF30 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BBF34 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BBF36 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BBF38 000xxxxx
Ⓒ 221BBF38 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BBF3E 0000yyyy
ももんじゃ
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC09E 00000zzz
１位回数
ⓅⓌⒸ 121BC0A0 00000zzz
２位回数
ⓅⓌⒸ 121BC0A2 00000zzz
３位回数
ⓅⓌⒸ 121BC0A4 00000zzz
４位回数
ⓅⓌⒸ 121BC0A6 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC068 000xxxxx
Ⓒ 221BC068 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC078 000xxxxx
Ⓒ 221BC078 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC088 000xxxxx
Ⓒ 221BC088 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC08C 000xxxxx
Ⓒ 221BC08C 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC090 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC092 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC094 000xxxxx
Ⓒ 221BC094 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC09A 0000yyyy
ビアンカ
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC1FA 00000zzz
１位回数
ⓅⓌⒸ 121BC1FC 00000zzz
２位回数
ⓅⓌⒸ 121BC1FE 00000zzz
３位回数
ⓅⓌⒸ 121BC200 00000zzz
４位回数
ⓅⓌⒸ 121BC202 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC1C4 000xxxxx
Ⓒ 221BC1C4 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC1D4 000xxxxx
Ⓒ 221BC1D4 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC1E4 000xxxxx
Ⓒ 221BC1E4 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC1E8 000xxxxx
Ⓒ 221BC1E8 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC1EC 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC1EE 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC1F0 000xxxxx
Ⓒ 221BC1F0 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC1F6 0000yyyy
アリーナ
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC356 00000zzz
１位回数
ⓅⓌⒸ 121BC358 00000zzz
２位回数
ⓅⓌⒸ 121BC35A 00000zzz
３位回数
ⓅⓌⒸ 121BC35C 00000zzz
４位回数
ⓅⓌⒸ 121BC35E 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC320 000xxxxx
Ⓒ 221BC320 000xxxxx
最大ふりこみ額

ⓅⓌ 021BC330 000xxxxx
Ⓒ 221BC330 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC340 000xxxxx
Ⓒ 221BC340 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC344 000xxxxx
Ⓒ 221BC344 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC348 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC34A 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC34C 000xxxxx
Ⓒ 221BC34C 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC352 0000yyyy

ハッサン
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC4B2 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BC4B4 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BC4B6 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BC4B8 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BC4BA 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC47C 000xxxxx
Ⓒ 221BC47C 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC48C 000xxxxx
Ⓒ 221BC48C 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC49C 000xxxxx
Ⓒ 221BC49C 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC4A0 000xxxxx
Ⓒ 221BC4A0 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC4A4 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC4A6 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC4A8 000xxxxx
Ⓒ 221BC4A8 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC4AE 0000yyyy

ゼシカ
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC60E 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BC610 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BC612 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BC614 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BC616 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC5D8 000xxxxx
Ⓒ 221BC5D8 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC5E8 000xxxxx
Ⓒ 221BC5E8 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC5F8 000xxxxx
Ⓒ 221BC5F8 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC5FC 000xxxxx
Ⓒ 221BC5FC 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC800 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC602 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC604 000xxxxx
Ⓒ 221BC604 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC60A 0000yyyy

スライム
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC76A 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BC76C 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BC76E 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BC770 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BC772 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC734 000xxxxx
Ⓒ 221BC734 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC744 000xxxxx
Ⓒ 221BC744 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC754 000xxxxx
Ⓒ 221BC754 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC758 000xxxxx
Ⓒ 221BC758 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC75C 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC75E 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC760 000xxxxx
Ⓒ 221BC760 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC766 0000yyyy

プリン
試合数
ⓅⓌⒸ 121BC8C6 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BC8C8 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BC8CA 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BC8CC 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BC8CE 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC890 000xxxxx
Ⓒ 221BC890 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC8A0 000xxxxx
Ⓒ 221BC8A0 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BC8B0 000xxxxx
Ⓒ 221BC8B0 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BC8B4 000xxxxx
Ⓒ 221BC8B4 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BC8B8 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BC8BA 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BC8BC 000xxxxx
Ⓒ 221BC8BC 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BC8C2 0000yyyy

クリフト
試合数
ⓅⓌⒸ 121BCA22 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BCA24 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BCA26 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BCA28 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BCA2A 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BC9EC 000xxxxx
Ⓒ 221BC9EC 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BC9FC 000xxxxx
Ⓒ 221BC9FC 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BCA0C 000xxxxx
Ⓒ 221BCA0C 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BCA10 000xxxxx
Ⓒ 221BCA10 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BCA14 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BCA16 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BCA18 000xxxxx
Ⓒ 221BCA18 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BCA1E 0000yyyy

ヤンガス
試合数
ⓅⓌⒸ 121BCB7E 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BCB80 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BCB82 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BCB84 00000zzz

●「ガンダム00」は久しぶりに泥臭い戦争が楽しめるかも。（愛知県瀬戸市／[illegible]）●10月から始まる「機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」は硬派な作風に期待できそう。お化け番組「ヤングおー！おー！」の人気にあやかろうとしたタイトルからも意気込みがうかがえます（ウソ）。

4位回数
ⓅⓌⒸ 121BCB86 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BCB48 000xxxxx
Ⓒ 221BCB48 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BCB58 000xxxxx
Ⓒ 221BCB58 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BCB68 000xxxxx
Ⓒ 221BCB68 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BCB6C 000xxxxx
Ⓒ 221BCB6C 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BCB70 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BCB72 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BCB74 000xxxxx
Ⓒ 221BCB74 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BCB7A 0000yyyy

ククール

試合数
ⓅⓌⒸ 121BCCDA 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BCCDC 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BCCDE 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BCCE0 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BCCE2 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BCCA4 000xxxxx
Ⓒ 221BCCA4 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BCCB4 000xxxxx
Ⓒ 221BCCB4 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BCCC4 000xxxxx
Ⓒ 221BCCC4 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BCCC8 000xxxxx
Ⓒ 221BCCC8 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BCCCC 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BCCCE 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BCCD0 000xxxxx
Ⓒ 221BCCD0 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BCCD6 0000yyyy

りゅうおう

試合数
ⓅⓌⒸ 121BCE36 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BCE38 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BCE3A 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BCE3C 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BCE3E 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BCE00 000xxxxx
Ⓒ 221BCE00 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BCE10 000xxxxx
Ⓒ 221BCE10 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BCE20 000xxxxx
Ⓒ 221BCE20 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BCE24 000xxxxx
Ⓒ 221BCE24 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BCE28 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BCE2A 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BCE2C 000xxxxx
Ⓒ 221BCE2C 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BCE32 0000yyyy

マリオ

試合数
ⓅⓌⒸ 121BCF92 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BCF94 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BCF96 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BCF98 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BCF9A 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BCF5C 000xxxxx
Ⓒ 221BCF5C 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BCF6C 000xxxxx
Ⓒ 221BCF6C 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BCF7C 000xxxxx
Ⓒ 221BCF7C 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BCF80 000xxxxx
Ⓒ 221BCF80 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BCF84 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BCF86 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BCF88 000xxxxx
Ⓒ 221BCF88 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BCF8E 0000yyyy

ピーチ

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD0EE 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD0F0 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD0F2 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD0F4 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD0F6 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD0B8 000xxxxx
Ⓒ 221BD0B8 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD0C8 000xxxxx
Ⓒ 221BD0C8 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD0D8 000xxxxx
Ⓒ 221BD0D8 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD0DC 000xxxxx
Ⓒ 221BD0DC 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD0E0 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD0E2 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD0E4 000xxxxx
Ⓒ 221BD0E4 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD0EA 0000yyyy

ヨッシー

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD24A 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD24C 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD24E 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD250 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD252 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD214 000xxxxx
Ⓒ 221BD214 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD224 000xxxxx
Ⓒ 221BD224 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD234 000xxxxx
Ⓒ 221BD234 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD238 000xxxxx
Ⓒ 221BD238 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD23C 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD23E 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD240 000xxxxx
Ⓒ 221BD240 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD246 0000yyyy

キノピオ

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD3A6 00000zzz

●Wiiの「はじめの一歩」でデンプシーロールをやったらコードが首に絡まりそう。（東京都北区／[illegible]）●本作ではコントローラを振ってナ[illegible]ングができるとはいえ操作感はイマイチ。タカラトミーが「拳闘士」をゲーム化してくれたら、シンプルな操作感で楽しめそうだけどな。

1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD3A8 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD3AA 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD3AC 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD3AE 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD370 000xxxxx
Ⓒ 221BD370 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD380 000xxxxx
Ⓒ 221BD380 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD390 000xxxxx
Ⓒ 221BD390 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD394 000xxxxx
Ⓒ 221BD394 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD398 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD39A 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD39C 000xxxxx
Ⓒ 221BD39C 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD3A2 0000yyyy

ワリオ

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD502 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD504 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD506 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD508 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD50A 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD4CC 000xxxxx
Ⓒ 221BD4CC 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD4DC 000xxxxx
Ⓒ 221BD4DC 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD4EC 000xxxxx
Ⓒ 221BD4EC 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD4F0 000xxxxx
Ⓒ 221BD4F0 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD4F4 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD4F6 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD4F8 000xxxxx
Ⓒ 221BD4F8 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD4FE 0000yyyy

ルイージ

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD65E 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD660 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD662 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD664 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD666 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD628 000xxxxx
Ⓒ 221BD628 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD638 000xxxxx
Ⓒ 221BD638 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD648 000xxxxx
Ⓒ 221BD648 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD64C 000xxxxx
Ⓒ 221BD64C 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD650 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD652 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD654 000xxxxx
Ⓒ 221BD654 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD65A 0000yyyy

デイジー

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD7BA 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD7BC 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD7BE 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD7C0 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD7C2 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD784 000xxxxx
Ⓒ 221BD784 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD794 000xxxxx
Ⓒ 221BD794 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD7A4 000xxxxx
Ⓒ 221BD7A4 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD7A8 000xxxxx
Ⓒ 221BD7A8 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD7AC 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD7AE 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD7B0 000xxxxx
Ⓒ 221BD7B0 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD7B6 0000yyyy

キャサリン

試合数
ⓅⓌⒸ 121BD916 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BD918 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BD91A 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BD91C 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BD91E 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BD8E0 000xxxxx
Ⓒ 221BD8E0 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BD8F0 000xxxxx
Ⓒ 221BD8F0 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BD900 000xxxxx
Ⓒ 221BD900 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BD904 000xxxxx
Ⓒ 221BD904 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BD908 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BD90A 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BD90C 000xxxxx
Ⓒ 221BD90C 000xxxxx
最大お店価格
ⓅⓌⒸ 121BD912 0000yyyy

ＤＫ

試合数
ⓅⓌⒸ 121BDA72 00000zzz
1位回数
ⓅⓌⒸ 121BDA74 00000zzz
2位回数
ⓅⓌⒸ 121BDA76 00000zzz
3位回数
ⓅⓌⒸ 121BDA78 00000zzz
4位回数
ⓅⓌⒸ 121BDA7A 00000zzz
最大いただき額
ⓅⓌ 021BDA3C 000xxxxx
Ⓒ 221BDA3C 000xxxxx
最大ふりこみ額
ⓅⓌ 021BDA4C 000xxxxx
Ⓒ 221BDA4C 000xxxxx
いただき回数
ⓅⓌ 021BDA5C 000xxxxx
Ⓒ 221BDA5C 000xxxxx
ふりこみ回数
ⓅⓌ 021BDA60 000xxxxx
Ⓒ 221BDA60 000xxxxx
破産回数
ⓅⓌⒸ 121BDA64 0000yyyy
破産させ回数
ⓅⓌⒸ 121BDA66 0000yyyy
株もうけ額
ⓅⓌ 021BDA68 000xxxxx

●32型以下でゲームに最適な液晶テレビを教えてください。（福井県三方郡／宮司）◎残像の少ない三菱のMX70、パナソニックのLX75あたりが適しているようです。店頭で見比べてみるといいでしょう。以上　いまだに14型テレビデオを相手にWiiリモコンを振り回している◎より。

C 221BDA68 000xxxxx
最大お店価格
PWC 121BDA6E 0000yyyy

ワルイージ
試合数
PWC 121BDBCE 00000zzz
1位回数
PWC 121BDBD0 00000zzz
2位回数
PWC 121BDBD2 00000zzz
3位回数
PWC 121BDBD4 00000zzz
4位回数
PWC 121BDBD6 00000zzz
最大いただき額
PW 021BDB98 000xxxxx
C 221BDB98 000xxxxx
最大ふりこみ額
PW 021BDBA8 000xxxxx
C 221BDBA8 000xxxxx
いただき回数
PW 021BDBB8 000xxxxx
C 221BDBB8 000xxxxx
ふりこみ回数
PW 021BDBBC 000xxxxx
C 221BDBBC 000xxxxx
破産回数
PWC 121BDBC0 0000yyyy
破産させ回数
PWC 121BDBC2 0000yyyy
株もうけ額
PW 021BDBC4 000xxxxx
C 221BDBC4 000xxxxx
最大お店価格
PWC 121BDBCA 0000yyyy

クッパ
試合数
PWC 121BDD2A 00000zzz
1位回数
PWC 121BDD2C 00000zzz
2位回数
PWC 121BDD2E 00000zzz
3位回数
PWC 121BDD30 00000zzz
4位回数
PWC 121BDD32 00000zzz
最大いただき額
PW 021BDCF4 000xxxxx
C 221BDCF4 000xxxxx
最大ふりこみ額
PW 021BDD04 000xxxxx
C 221BDD04 000xxxxx
いただき回数
PW 021BDD14 000xxxxx
C 221BDD14 000xxxxx
ふりこみ回数
PW 021BDD18 000xxxxx
C 221BDD18 000xxxxx
破産回数
PWC 121BDD1C 0000yyyy
破産させ回数
PWC 121BDD1E 0000yyyy
株もうけ額
PW 021BDD20 000xxxxx
C 221BDD20 000xxxxx
最大お店価格
PWC 121BDD26 0000yyyy

xxxxxは00000＝0、F423F＝999999。yyyyは0000＝0、FFFF＝65535、zzzは000＝0、3E7＝999。

主人公 賞一覧すべて999回
PW 121BBE92 000003E7
121BBE98 000003E7
121BBE9E 000003E7
121BBEA4 000003E7
121BBEAA 000003E7
121BBEB0 000003E7
121BBEB6 000003E7
121BBEBC 000003E7
121BBEC2 000003E7
121BBEC8 000003E7
121BBECE 000003E7
121BBED4 000003E7
121BBEDA 000003E7
121BBEE0 000003E7
121BBEE6 000003E7
121BBEEC 000003E7
121BBEF2 000003E7
121BBEF8 000003E7
121BBEFE 000003E7
121BBF04 000003E7
C 421BBE92 10140003
000003E7 00000000
（島根県／KOBY）

NDS おんたま♪おんぷ島へん

DSPAR（AR DS）用コード P
ゲームコード AO6J
ゲームID 48758035

ワザボン用コード W
ゲームID AO6J0000
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード C
マスターコード
8000232D 414F364A
F2383D40 023FC000

追加要素関連のコードはメニュー画面でボタン操作を行ってコードを有効にしたあと、メニューのいずれかの項目を選択して、再度メニュー画面に戻ると効果が出る。

Lボタンでおんたまポイント MAX
PW 94000130 FDFF0000
020810A4 0001869F
D0000000 00000000
C D4000130 00400200
220810A4 0001869F

Lボタンで「こうかんじょ」交換アイテム全開
PW 94000130 FDFF0000
020810B4 FFFFFFFF
020810B8 FFFFFFFF
D0000000 00000000
C D4000130 02400200
220810B4 FFFFFFFF
220810B8 FFFFFFFF

Lボタンでアイテム全部取得済み
PW 94000130 FDFF0000
020810A8 FFFFFFFF
020810AC FFFFFFFF
020810B0 FFFFFFFF
D0000000 00000000
C D4000130 02400200
420810A8 00030001
FFFFFFFF 00000000

Lボタンで「フリープレイ」曲全開
PW 94000130 FDFF0000
12081204 0000FFFF
D0000000 00000000
C D4000130 00400200
12081204 0000FFFF

Lボタンで「フリープレイ」全難易度出現
PW 94000130 FDFF0000
0208109C FFFFFFFF
120810A0 0000FFFF
D0000000 00000000
C D4000130 02400200
2208109C FFFFFFFF
120810A0 0000FFFF

Lボタンで「フリープレイ」全曲Sランククリア済み
PW 94000130 FDFF0000
E20811BC 00000030
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
D0000000 00000000
C D4000130 02400200
420811BC 10180001
10000000 00000000

Lボタンで「チャレンジ」全難易度出現
PW 94000130 FDFF0000
220811FE 00000007
D0000000 00000000
C D4000130 00400200
020811FE 00000007

Lボタンで「チャレンジ」すべてSランククリア済み
PW 94000130 FDFF0000
020810EC 00000000
020810F0 00000000
020810F4 00000000
020810F8 00000000
D0000000 00000000

●村上水軍の画が好きなので「熱帯低気圧少女」には期待します。（秋田県能代市／木蓮） ●Nine's foxのオリジナル美少女ゲーム「熱帯低気圧少女」はコメディタッチのストーリーがウリとか。山下達郎の「高気圧ガール」とコナミの「高気圧ボーイ」が好きな●とは相性が悪そう。

Ⓒ D4000130 02400200
420810EC 10080001
10000000 00000000

SELECTボタンで「ストーリー」ステージ変更
ⓅⓌ 94000130 FFFB0000
220811FF 000000xx
12081200 0000zzyy
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400004
020811FF 000000xx
12081200 0000zzyy

xxはキャラクターで00＝ビート、01＝レスト。yyは難易度で00＝イージー、01＝ノーマル、02＝ハード。zzはステージで00＝ステージ1、0B＝ステージ12。ボタン操作は「ストーリー」を選択する前に行うこと。

スコアMAX
ⓅⓌ 92081064 00000001
02081044 000F423F
D0000000 00000000
Ⓒ D2081064 00000001
22081044 000F423F

パフォーマンスゲージMAX
ⓅⓌ 92081064 00000001
22081074 00000064
D0000000 00000000
Ⓒ D2081064 00000001
02081074 00000064

MAXチェイン数999
ⓅⓌ 92081064 00000001
12081058 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D2081064 00000001
12081058 000003E7

MASTER999・GREAT 0 ・GOOD 0・MISS 0
ⓅⓌ 92081064 00000001
0208104C 000003E7
02081050 00000000
D0000000 00000000
Ⓒ D2081064 02000001
2208104C 000003E7
22081050 00000000

（島根県／KOBY）

NDS 家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル 骸 強襲！

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード YH6J
ゲームID 3CE5724C

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID YH6J0000
マスターコード
0238384C 037FB69C

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80000B68 5948364A
F238384C 023FC000

L＋Rボタンで使用可能キャラ全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
B208AC38 00000000
00000000 0003FFFF
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400300
6208AC38 0003FFFF
00000000 20000000

L＋Rボタンで「カード」全開
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
B208AC38 00000000
00000020 FFFFFFFF
00000024 FFFFFFFF
00000028 FFFFFFFF
1000002C 00000FFF
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 08400300
6208AC38 FFFFFFFF
00000020 20000000
6208AC38 FFFFFFFF
00000024 20000000
6208AC38 FFFFFFFF
00000028 20000000
6208AC38 00000FFF
0000002C 10000000

バトル関連

1 P

R＋右ボタンでHPゲージ回復
Ⓟ 94000130 FEEF0000
B208AC38 00000000
B0000644 00000000
0000011C 00064000
00000120 00064000
D2000000 00000000

R＋右ボタンでHPストックX 3
Ⓟ 94000130 FEEF0000
B208AC38 00000000
B0000644 00000000
20000110 00000002
D2000000 00000000

R＋右ボタンでフレイムゲージMAX
Ⓟ 94000130 FEEF0000
B208AC38 00000000
B0000644 00000000
00000128 00064000
0000012C 00064000
D2000000 00000000

R＋左ボタンで死ぬ気状態
Ⓟ 94000130 FEDF0000
B208AC38 00000000
B0000644 00000000
00000130 00064000
D2000000 00000000

2 P

SELECT＋右ボタンでHPゲージ1
Ⓟ 94000130 FFEB0000
B208AC38 00000000
B0000648 00000000
0000011C 00000001
00000120 00000001
D2000000 00000000

SELECT＋右ボタンでHPストックX 1
Ⓟ 94000130 FFEB0000
B208AC38 00000000
B0000848 00000000
20000110 00000000
D2000000 00000000

SELECT＋右ボタンでフレイムゲージ0
Ⓟ 94000130 FFEB0000
B208AC38 00000000
B0000648 00000000
00000128 00000000
0000012C 00000000
D2000000 00000000

SELECT＋右ボタンで死ぬ気状態解除
Ⓟ 94000130 FFEB0000
B208AC38 00000000
B0000648 00000000
00000130 00000000
D2000000 00000000

3 P

L＋右ボタンでHPゲージ回復
Ⓟ 94000130 FDEF0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
0000011C 00064000
00000120 00064000
D2000000 00000000

SELECT＋上ボタンでHPゲージ1
Ⓟ 94000130 FFBB0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
0000011C 00000001
00000120 00000001
D2000000 00000000

L＋左ボタンでHPストックX 3
Ⓟ 94000130 FDDF0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
20000110 00000002
D2000000 00000000

SELECT＋上ボタンでHPストックX 1
Ⓟ 94000130 FFBB0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
20000110 00000000
D2000000 00000000

SELECT＋左ボタンでフレイムゲージMAX
Ⓟ 94000130 FFDB0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
00000128 00064000
0000012C 00064000
D2000000 00000000

L＋左ボタンでフレイムゲージ0
Ⓟ 94000130 FDDF0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
00000128 00000000

0000012C 00000000
D2000000 00000000

L＋上ボタンで死ぬ気状態
Ⓟ 94000130 FDBF0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
00000130 00064000
D2000000 00000000

L＋下ボタンで通常状態
Ⓟ 94000130 FD7F0000
B208AC38 00000000
B000064C 00000000
00000130 00000000
D2000000 00000000

4 P

SELECT＋下ボタンでHPゲージ1
Ⓟ 94000130 FF7B0000
B208AC38 00000000
B0000650 00000000
0000011C 00000001
00000120 00000001
D0000000 00000000

SELECT＋下ボタンでHPストックX1
Ⓟ 94000130 FF7B0000
B208AC38 00000000
B0000650 00000000
20000110 00000000
D2000000 00000000

SELECT＋下ホタンでフレイムゲージ0
Ⓟ 94000130 FF7B0000
B208AC38 00000000
B0000650 00000000
00000128 00000000
0000012C 00000000
D2000000 00000000

SELECT＋下ホタンで死ぬ気状態解除
Ⓟ 94000130 FF7B0000
B208AC38 00000000
B0000650 00000000
00000130 00000000
D2000000 00000000

1人用プレイデータ

L＋Rボタンでフリーバトル9999勝0敗
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
B208AC38 00000000
00000008 0000270F
1000000C 0000270F
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 04400300
6208AC38 0000270F
00000008 20000000
6208AC38 0000270F
0000000C 10000000

L＋Rボタンでファミリーハトル9999勝0敗
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
B208AC38 00000000
1000000E 0000270F
00000010 270F0000
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 04400300
6208AC38 0000270F
0000000E 10000000
6208AC38 270F0000
00000010 20000000

マルチプレイデータ

L＋Rボタンでフリーバトル9999勝0敗
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
B208AC38 00000000
00000014 0000270F
10000018 0000270F
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 04400300
6208AC38 0000270F
00000014 20000000
6208AC38 0000270F
00000018 10000000

L＋Rボタンでファミリーバトル9999勝0敗
ⓅⓌ 94000130 FCFF0000
B208AC38 00000000
1000001A 0000270F
0000001C 270F0000
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 04400300
6208AC38 0000270F
0000001A 10000000
6208AC38 270F0000
0000001C 20000000

全モード共通

R＋上ボタンで残りタイム999
ⓅⓌ 94000130 FEBF0000
B208AC38 00000000
00002168 0001D448
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400140
6208AC38 0001D448
00002168 20000000

R＋下ボタンで残りタイム0
ⓅⓌ 94000130 FE7F0000
B208AC38 00000000
00002168 00000000
D2000000 00000000
Ⓒ D4000130 02400180
6208AC38 00000000
00002168 20000000

（島根県／KOBY）

NDS 株トレーダー瞬

DSPAR（AR DS）用コード Ⓟ

ゲームコード AK4J
ゲームID A2B425EF

ワザボン用コード Ⓦ

ゲームID AK4J0000
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード Ⓒ

マスターコード
80008A99 414B344A
F2383D40 023FC000

トータル資産￥9 999,999,999
ⓅⓌ 021B7340 540BE3FF
221B7344 00000002
Ⓒ 221B7340 540BE3FF
021B7344 00000002

トレーダーポイントMAX
ⓅⓌ 021B733C 07D0270F
Ⓒ 221B733C 07D0270F

一度トレーダーポイントを獲得するとランクMAXになる。

取扱可能銘柄全開
ⓅⓌ 021B7464 FFFFFFFE
021B7468 FFFFFFFF
221B746C 00000001
221B7470 00000040
Ⓒ 221B7464 FFFFFFFE
221B7468 FFFFFFFF
021B746C 00000001
021B7470 00000040

ショップの商品全開
ⓅⓌ 221B7420 0000000F
Ⓒ 021B7420 0000000F

ストーリー進行に影響を及ぼす可能性があるので注意。

SELECTボタンを押したあと場所を移動すると最終話
ⓅⓌ 021B7420 0000000F
Ⓒ 221B7420 0000000F

サブ画面に「トレーティングアーツ確認」追加
ⓅⓌ 221B7369 000000C0
Ⓒ 021B7369 000000C0

トレーディングアーツ全開
ⓅⓌ 021B7440 FFFFFFFF
021B7444 000000FF
221B7460 00000027
Ⓒ 221B7440 FFFFFFFF
221B7444 000000FF
021B7460 00000027

トレード機能全開
ⓅⓌ 221B7448 0000003F
221B7461 00000006
Ⓒ 021B7448 0000003F
021B7461 00000006

トレーダー情報カード全購入済み
ⓅⓌ 021B744C FFFFFFFF
221B7450 0000000F
221B7462 00000024
Ⓒ 221B744C FFFFFFFF
021B7450 0000000F
021B7462 00000024

ソロトレード画面変更全購入済み
ⓅⓌ 221B7454 0000000F
221B7463 00000005
Ⓒ 021B7454 0000000F
021B7463 00000005

トレードパート関連

●『デイズ オブ メモリーズ』内容薄っ！（埼玉●朝霞市／暁）●SNKの女性キャラが登場する『デイズ オブ メモリーズ』。各キャラそれぞれギャルゲーっぽいふるまいを見せますが、普段は平気で他人を斬ったり殴ったりしているわけで…。女のネコかぶりを堪能したいならぜひ。

総資産￥999,999,999
ⓅⓌ 02274018 3B9AC9FF
0227401C 3B9AC9FF
Ⓒ 22274018 3B9AC9FF
2227401C 3B9AC9FF

銘柄数に関係なく利益を出すミッションの場合は、即クリア条件を満たすことができる。複数の銘柄でそれぞれ利益を出さなければいけない場合は、必ずそれぞれの銘柄で一度売り買いすること。「空売り」のみの利益がクリア条件の場合は条件を満たすことができないので注意。

精神力減らない
ⓅⓌ 02274048 000C8000
0227404C 000C8000
Ⓒ 22274048 000C8000
2227404C 000C8000

空売りトレード時1つめの銘柄株価￥999,999
ⓅⓌ 94000130 FDBF0000
022A1460 000F423F
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400240
222A1460 000F423F

L＋上ボタンを押しているあいだ有効。

空売りトレード時1つめの銘柄株価￥1,000
ⓅⓌ 94000130 FD7F0000
022A1460 000003E8
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400280
222A1460 000003E8

L＋下ボタンを押しているあいだ有効。

バーサストレード時にRボタンで相手の総資産￥0（破産宣告）
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
022747D4 00000000
D0000000 00000000
Ⓒ D4000130 00400100
222747D4 00000000

バーサストレード時に相手の精神力0
ⓅⓌ 02274800 00000000
Ⓒ 22274800 00000000

（島根県／KOBY）

NDS 川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード ANYJ
ゲームID 8F66CA0A

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID ANYJ0001
マスターコード
02383C60 037FBAB0

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
800062C7 414E594A
F2383C60 023FC000

SPMAX
ⓅⓌ 02156CC4 000F423F
Ⓒ 22156CC4 000F423F

称号「マスター太公望」
ⓅⓌ 22156CCC 00000005
Ⓒ 02156CCC 00000005

最大体力が1000になる。

カードフォルダー所持
ⓅⓌ 22156631 000000C0
Ⓒ 02156631 000000C0

カードフォルダーにカード追加
ⓅⓌⒸ 12156yyy 000000xx

xx、yyyは魚・草花、昆虫リスト〈第2表〉を参照。

カードフォルダー全開
Ⓟ D5000000 00000000
C0000000 00000091
D7000000 02156A72
D4000000 00000001
DC000000 00000002
D2000000 00000000
Ⓒ 42156A72 10920002
00000000 00000001

移動可能場所全開
ⓅⓌ 22156384 0000000F
Ⓒ 02156384 0000000F

現在体力MAX
ⓅⓌⒸ 12156CC0 000003E8

妖怪すべて仲間にしている
ⓅⓌ 22156380 000000C8
Ⓒ 02156380 000000C8

妖怪に話しかけて「ペットをチェンジ」を選択すると全開。

お供妖怪変更（存在フラグ）
ⓅⓌ 22156396 0000000x
Ⓒ 02156396 0000000x

xは0＝なし、1＝くおん、2＝ぽんた、3＝てんま。

くおん（九尾狐）

成長値MAX
ⓅⓌⒸ 12156CDC 0000270F

育成済み
ⓅⓌ 22156CE6 00000004
Ⓒ 02156CE6 00000004

ぽんた（化けタヌキ）

成長値MAX
ⓅⓌⒸ 12156CF0 0000270F

育成済み
ⓅⓌ 22156CFA 00000004
Ⓒ 02156CFA 00000004

てんま（烏天狗）

成長値MAX
ⓅⓌⒸ 12156D04 0000270F

育成済み
ⓅⓌ 22156D0E 00000004
Ⓒ 02156D0E 00000004

時間帯変更
ⓅⓌ 22156388 0000000x
Ⓒ 02156388 0000000x

xは0＝朝、1＝昼、2＝夜。

テンションゲージ増えない
ⓅⓌⒸ 1222537C 00000000

HITした魚の種類変更
ⓅⓌ 222187EC 000000xx
Ⓒ 022187EC 000000xx

xxは〈第2表〉の魚の項目を参照。「川のぬし」を指定してこのコードを使用すると、釣り上げたあとエンディングに進む。

釣り上げた魚の大きさ変更
ⓅⓌ 9215638E 00000002
1215636C 00000xxx
D0000000 00000000
Ⓒ D215638E 00000002
1215636C 00000xxx

xxxは001＝1cm、3E7＝999cm。

魚釣り上げ後獲得SP999
ⓅⓌ 9215638E 00000002
1215636E 000003E7
D0000000 00000000
Ⓒ D215638E 00000002
1215636E 000003E7

さお追加

グラスロッド
ⓅⓌ 22156688 00000001
Ⓒ 02156688 00000001

家宝の竿
ⓅⓌ 2215668E 00000001
Ⓒ 0215668E 00000001

ルアーロッド
ⓅⓌ 22156694 00000001
Ⓒ 02156694 00000001

カーボンロッド
ⓅⓌ 2215669A 00000001
Ⓒ 0215669A 00000001

業物ルアーロッド
ⓅⓌ 221566A0 00000001
Ⓒ 021566A0 00000001

フライロッド
ⓅⓌ 221566A6 00000001
Ⓒ 021566A6 00000001

カーボンフライロッド
ⓅⓌ 221566AC 00000001
Ⓒ 021566AC 00000001

高級フライロッド
ⓅⓌ 221566B2 00000001
Ⓒ 021566B2 00000001

ミラクルルアーロッド
ⓅⓌ 221566B8 00000001
Ⓒ 021566B8 00000001

さお全種所持

```
ⓅⓌ 22156688 00000001
   2215668E 00000001
   22156694 00000001
   2215669A 00000001
   221566A0 00000001
   221566A6 00000001
   221566AC 00000001
   221566B2 00000001
   221566B8 00000001
Ⓒ  42156688 20090006
   00000001 00000000
```

ルアー追加

ミノー
```
ⓅⓌ 221566D6 000000xx
Ⓒ  021566D6 000000xx
```
クランクベイト
```
ⓅⓌ 221566DC 000000xx
Ⓒ  021566DC 000000xx
```
ソフトルアー
```
ⓅⓌ 221566E2 000000xx
Ⓒ  021566E2 000000xx
```
スプーン
```
ⓅⓌ 221566E8 000000xx
Ⓒ  021566E8 000000xx
```
スピナーヘイト
```
ⓅⓌ 221586EE 000000xx
Ⓒ  021566EE 000000xx
```
スピナー
```
ⓅⓌ 221566F4 000000xx
Ⓒ  021566F4 000000xx
```

xxは00＝0個、63＝99個。

ルアー全種99個所持
```
ⓅⓌ 221566D6 00000063
   221566DC 00000063
   221566E2 00000063
   221566E8 00000063
   221586EE 00000063
   221566F4 00000063
Ⓒ  421566D6 20060006
   00000063 00000000
```

フライ追加

ドライフライ
```
ⓅⓌ 22156700 000000xx
Ⓒ  02156700 000000xx
```
ニンフフライ
```
ⓅⓌ 22156706 000000xx
Ⓒ  02156706 000000xx
```
ウェットフライ
```
ⓅⓌ 2215670C 000000xx
Ⓒ  0215670C 000000xx
```
ストリマー
```
ⓅⓌ 22156712 000000xx
Ⓒ  02156712 000000xx
```

xxは00＝0個、63＝99個。

フライ全種99個所持
```
ⓅⓌ 22156700 00000063
   22156706 00000063
   2215670C 00000063
   22156712 00000063
Ⓒ  42156700 20040006
   00000063 00000000
```

万能エサ99個
```
ⓅⓌ 221566C4 00000063
Ⓒ  021566C4 00000083
```
秘伝のエサ99個
```
ⓅⓌ 221566CA 00000063
Ⓒ  021566CA 00000063
```

アイテム追加変更

1個め
```
ⓅⓌⒸ 1215671C 0000xxxx
     1215671E 000000yy
```
2個め
```
ⓅⓌⒸ 12156722 0000xxxx
     12156724 000000yy
```
3個め
```
ⓅⓌⒸ 12156728 0000xxxx
     1215672A 000000yy
```
4個め
```
ⓅⓌⒸ 1215672E 0000xxxx
     12156730 000000yy
```
5個め
```
ⓅⓌⒸ 12156734 0000xxxx
     12156736 000000yy
```

xxxxはアイテムの種類で〈第3表〉参照。yyは個数で00＝0個、63＝99個。6個め以降はアドレスに＋6hずつ加える。60個めまで有効。

全アイテム99個所持
```
Ⓟ  D5000000 00000016
   C0000000 0000003C
   D7000000 0215671C
   D4000000 00000001
   DC000000 00000004
   D2000000 00000000
   D5000000 00000063
   C0000000 0000003C
   D8000000 0215671E
   DC000000 00000005
   D2000000 00000000
Ⓒ  4215671C 103D0003
   00000016 00000001
   4215671E 203D0006
   00000063 00000000
```

ヒク最大
```
ⓅⓌ 22156CCE 00000003
Ⓒ  02156CCE 00000003
```

ビクの魚追加変更

1匹め
```
ⓅⓌⒸ 1215688A 000000xx
     1215688C 00000yyy
```
2匹め
```
ⓅⓌⒸ 12156892 000000xx
     12156894 00000yyy
```
3匹め
```
ⓅⓌⒸ 1215689A 000000xx
     1215689C 00000yyy
```
4匹め
```
ⓅⓌⒸ 121568A2 000000xx
     121568A4 00000yyy
```
5匹め
```
ⓅⓌⒸ 121568AA 000000xx
     121568AC 00000yyy
```

xxは魚の種類で〈第2表〉の魚の項目を参照。yyyは大きさで001＝1cm、3E7＝999cm。6個め以降はアドレスに＋8hずつ加える。60匹めまで有効。

釣果全開（大きさ999cm・999匹）

池
```
ⓅⓌ E2156D10 00000060
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
Ⓒ  42156D10 00180001
   03E703E7 00000000
```
渓流
```
ⓅⓌ E2156DD8 00000050
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
Ⓒ  42156DD8 00140001
   03E703E7 00000000
```
滝
```
ⓅⓌ 02156EA0 03E703E7
   E2156EA4 00000040
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
Ⓒ  42156EA0 00110001
   03E703E7 00000000
```
清流
```
ⓅⓌ 02156F68 03E703E7
   E2156F6C 00000068
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
   03E703E7 03E703E7
```


●携帯電話を買い替えたら通信速度の違さに驚き。〈東京都日野市／ビッキー〉 通信速度を強化した3.5世代機の登場で　さらに加速する携帯電話。音楽や動画の配信も、よりさかんになっていくことでしょう。まあ にとっては迷惑メールが届くスピードが上がるだけなんだけどね。

03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
Ⓒ 42156F68 001B0001
03E703E7 00000000

上流の滝
ⓅⓌ 02157030 03E703E7
E2157034 00000038
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
Ⓒ 42157030 000F0001
03E703E7 00000000

沼
ⓅⓌ E21570F8 00000050
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
Ⓒ 421570F8 00140001
03E703E7 00000000

地底湖
ⓅⓌ 021571C0 03E703E7
E21571C4 00000030
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
Ⓒ 421571C0 000D0001
03E703E7 00000000

山頂湖
ⓅⓌ E2157288 00000098
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
03E703E7 03E703E7
Ⓒ 42157288 00260001
03E703E7 00000000

（島根県／KOBY）

NDS ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズZ

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード YPPJ
ゲームID 79EA23CD

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID YPPJ0000
マスターコード
02383824 037FB674

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80005D95 5950504A
F2383824 023FC000

コードの効果を保存する場合は、『ストーリーモード』または「トレーニングモード」を1度プレイすること。

プレイヤーつねにキャンディ9個
ⓅⓌ 9213ABA0 00000103
2213ABC2 00000009
D0000000 00000000
Ⓒ D213ABA0 00000103
0213ABC2 00000009

プレイヤーつねにシール4枚
ⓅⓌ 9213ABA0 00000103
0213ABC4 zzyyxxww
1213ABC8 0000FF04
D0000000 00000000
Ⓒ D213ABA0 02000103
2213ABC4 zzyyxxww
1213ABC8 0000FF04

ww、xx、yy、zzは04＝ピーチ、05＝モジョ、06＝数字、07＝知識、08＝運動、09＝図形、0A＝言葉、0B＝記憶、0C＝音。

敵つねにキャンディ0個
ⓅⓌ 9213ABA0 00000103
2213AC06 00000000
D0000000 00000000
Ⓒ D213ABA0 00000103
0213AC06 00000000

敵シールなし
ⓅⓌ 9213ABA0 00000103
0213AC08 00000000
1213AC0C 0000FF00
D0000000 00000000
Ⓒ D213ABA0 02000103
2213AC08 00000000
1213AC0C 0000FF00

ミニゲーム・敵の正解数増えない
ⓅⓌ 92233E88 00000000
22233E9A 00000000
22233EA6 00000000
D0000000 00000000
Ⓒ D2233E88 02000000
02233E9A 00000000
02233EA6 00000000

トレーニングモードのみ有効。

ストーリーモード関連

全キャラクリア済み
ⓅⓌⒸ 1208C5D0 00000777

『ファイナルバトル』が出現する。

全キャラ＆ファイナルバトルクリア済み
ⓅⓌⒸ 1208C5D0 00001777

キャンディ×99
ⓅⓌ 2208C5D2 00000063
Ⓒ 0208C5D2 00000063

トレーニングモード全開
ⓅⓌ 0208C5CC 001FFFFF
Ⓒ 2208C5CC 001FFFFF

（島根県／KOBY）

NDS ゼルダの伝説 夢幻の砂時計

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AZEJ
ゲームID 7853931B

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID AZEJ0001
マスターコード
0238384C 037FB69C

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80001FD5 415A454A
F238384C 023FC000

Xボタンでリンクのライフ MAX
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
021B9538 00400040
D0000000 00000000
Ⓒ D27FFFA8 00400400
221B9538 00400040

ストーリー途中でボタン操作を行った場合は、ライフの最大値のみがMAXになる。ゲームを開始するさい、ファイルを選択して「冒険する」で画面が白くなったところでボタン操作を行うと、ライフの最大値と現在値がともにMAXで始まる。「ライフ減らない」コードを併用している場合は、ストーリー途中でも最大値現在値ともにMAXになる。

上ボタンでリンクのライフ回復
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
B20EDB7C 00000000

```
    200004BE 00000040
    D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400040
    620EDB7C 00000040
    000004BE 00000000
```

リンクダメージ受けない

```
ⓅⓌ 920EDB7E 0000021C
    B20EDB7C 00000000
    100004BC 00007FFF
    D2000000 00000000
Ⓒ  D20EDB7E 0200021C
    620EDB7C 00007FFF
    000004BC 10000000
```

Lボタンでリンクしばらくのあいだダメージ受けない

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
    B20EDB7C 00000000
    100004BC 00007FFF
    D2000000 00000000
    94000130 FEFF0000
    B20EDB7C 00000000
    100004BC 00000000
    D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400200
    620EDB7C 00007FFF
    000004BC 10000000
    D4000130 02400100
    620EDB7C 00000000
    000004BC 10000000
```

Rボタンで解除可能。

上ボタンを押しながら移動でリンクスピードアップ

```
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
    B20EDB7C 00000000
    10000C88 00008000
    D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400040
    620EDB7C 00008000
    00000C88 10000000
```

上ボタンを押しているあいだリンクムーンジャンプ

```
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
    B20EDB7C 00000000
    10000CF0 0000F000
    D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400040
    620EDB7C 0000F000
    00000CF0 10000000
```

XボタンでルピーMAX

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    121B96EE 0000270F
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    121B96EE 0000270F
```

XボタンでアイテムI所持フラグON

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    121B97F4 000007FF
    121B97F8 00007D7F
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 02400400
    121B97F4 000007FF
    121B97F8 00007D7F
```

剣、盾、ブーメラン、スコップ、バクダン、弓矢、ロープ、ボムチュウ、ハンマー、いのちのくすり1個め、いのちのくすり2個め、砂時計、かいず、神殿クリア表示、たいようのかぎ、おうけのかぎ、ゆうれいのかぎ、けんしのまきもの、つり、ランバン、サルベージが追加される。いのちのくすりの中身は「いのちのくすり中身変更」コードを併用すれば変更できる。このコードを使用すると、ゲームの進行に影響をおよぼす可能性があるので注意。

Xボタンでアイテム所持フラグON

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    121B97F4 0000xxww
    121B97F8 0000zzyy
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 02400400
    121B97F4 0000xxww
    121B97F8 0000zzyy
```

wwは01＝剣、02＝盾、04＝ブーメラン、08＝スコップ、10＝バクダン、20＝弓矢、40＝ロープ、80＝ボムチュウ。xxは01＝ハンマー、02＝いのちのくすり1個め、04＝いのちのくすり2個め。yyは01＝砂時計、02＝かいず1、04＝かいず2、08＝かいず3、10＝かいず4、20＝神殿クリア表示、40＝たいようのかぎ。zzは01＝つり、04＝おうけのかぎ、08＝ゆうれいのかぎ、10＝サルベージ、20＝けんしのまきもの、40＝ランバン。所持したいアイテムが複数ある場合は、各数値を16進数計算で加算して入力すること。いのちのくすりの中身は「いのちのくすり中身変更」コードを併用すれば変更できる。このコードを使用すると、ゲームの進行に影響をおよぼす可能性があるので注意。

例）スコップとロープとボムチュウを入手したい場合は08＋40＋80なのでC8をwwに入力。xx、yy、zzには00を入力する。

Xボタンでいのちのくすり中身入手

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    121B9788 0000yyxx
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    121B9788 0000yyxx
```

xxは1個め、yyは2個め。xx、yyはそれぞれ01＝赤、02＝紫、03＝黄。いのちのくすりを所持していない場合は、「アイテム所持フラグON」コードを併用すること。

Xボタンで精霊すべてLV2

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    121B97F6 00001FF0
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    121B97F6 00001FF0
```

Xボタンでみなもと全部99個

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    021B96F0 00636363
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    221B96F0 00636363
```

Xボタンで矢入れMAX

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B9780 00000002
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B9780 00000002
```

Xボタンで矢50本所持

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B9872 00000032
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B9872 00000032
```

Xボタンでバクダン袋MAX

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B9782 00000002
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B9782 00000002
```

Xボタンでバクダン30個所持

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B9870 0000001E
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B9870 0000001E
```

Xボタンでボムチュウ袋MAX

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B9784 00000002
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B9784 00000002
```

Xボタンでボムチュウ30個所持

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B9876 0000001E
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B9876 0000001E
```

Xボタンでたからのちず×31

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    021B9800 FFFFFFFF
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    221B9800 FFFFFFFF
```

Xボタンで盾装備フラグON

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
    221B986A 00000001
    D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
    021B986A 00000001
```


●アキバに住みたい。（長崎県佐世保市／ゴミステ2）㊥万が一自分に娘が生まれた場合、学区的にアキバのPC自作パーツショップ街にある昌平小学校に通うのだと考えたら、それだけで㊥はアキバに住む気が失せました。やっぱり大きなお友だちが…そういうDVD流行ってるし　ねぇ。

Xボタンで砂時計最大99'59"

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   021B96D8 00057E04
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
   221B96D8 00057E04
```

砂時計残り時間99'59"

```
ⓅⓌ 021E1BF8 00057E04
Ⓒ  221E1BF8 00057E04
```

残り時間が減らなくなる。

下ボタンで砂時計残り時間99'59"

```
ⓅⓌ 94000130 FF7F0000
   021E1BF8 00057E04
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400080
   221E1BF8 00057E04
```

Xボタンでおたから全開

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   021B975C 63636363
   021B9760 63636363
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 02400400
   221B975C 63638363
   221B9760 63636363
```

Xホタンで船のパーツ全開

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   E21B9714 00000048
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   63636363 63636363
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 02400400
   421B9714 00120001
   63636363 00000000
```

Xボタンで船全パーツ黄金改造済み

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   E21B96F4 00000020
   00000008 00000008
   00000008 00000008
   00000008 00000008
   00000008 00000008
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 02400400
   421B96F4 20080004
   00000008 00000000
```

「いかり」は宝石になる。コードを使用したあと、セーブして一旦ゲームを終了し、再びゲームを再開すると船のライフ最大値がMAX（ハート8個）になる。

Xボタンで船のライフMAX

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   021B953C 00200020
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 00400400
   221B953C 00200020
```

船を黄金パーツ改造していない場合は、このコードを使用しても効果がセーブされないので注意。

上ボタンで船のライフ回復

```
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
   B218CB9C 00000000
   20001082 00000040
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400040
   6218CB9C 00000040
   00001082 00000000
```

船ダメージ受けない

```
ⓅⓌ 9218CB9E 0000021F
   B218CB9C 00000000
   10001080 00007FFF
   D2000000 00000000
Ⓒ  D218CB9E 0200021F
   6218CB9C 00007FFF
   00001080 10000000
```

ボタン操作で船のスピードアップ

L＋上ボタンで超高速

```
ⓅⓌ 94000130 FDBF0000
   B218CB9C 00000000
   100010F0 000010A0
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400240
   6218CB9C 000010A0
   000010F0 10000000
```

L＋右ボタンでかなり高速

```
ⓅⓌ 94000130 FDEF0000
   B218CB9C 00000000
   100010F0 00000850
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400210
   6218CB9C 00000850
   000010F0 10000000
```

サルベージアームのライフ減らない

```
ⓅⓌ 921F48AE 0000021F
   221F48BC 00000005
   D0000000 00000000
Ⓒ  D21F48AE 0000021F
   021F48BC 00000005
```

Xホタンで釣った魚の記録全開

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   021B9764 63636363
   021B9768 03E76363
   021B976C 03E703E7
   021B9770 03E703E7
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 04400400
   221B9764 63636363
   221B9768 03E76363
   221B976C 03E703E7
   221B9770 03E703E7
```

つり HITしたあとLボタンで即釣り上げられる

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   021F4F2C 00000000
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   221F4F2C 00000000
```

Lボタンで旅人の船での剣の練習打ち込み回数999

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   B21B96E0 00000000
   10000EDC 000003E7
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400200
   821B96E0 000003E7
   00000EDC 10000000
```

マップ移動

```
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
   221B204C 000000xx
   121B205E 0000yyyy
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400040
   021B204C 000000xx
   121B205E 0000yyyy
```

xx、yyyyは〈第4表〉参照。上ボタンを押しながらダンジョンや建物などに出入りすると有効。

ラスボスバトル時間連

Lホタンで砂時計×9

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   221B9786 00000009
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   021B9786 00000009
```

Rボタンでストップ残り時間999

```
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
   121798CC 000003E7
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400100
   121798CC 000003E7
```

Xボタンでエンディング観賞

```
ⓅⓌ 94000136 FFFE0000
   221B204C 00000036
   021B2058 00000014
   121B205E 00000000
   D0000000 00000000
Ⓒ  D27FFFA8 03400400
   021B204C 00000036
   221B2058 00000014
   121B205E 00000000
```

コードを使用してゲームスタートし、「Nintendo」のロゴが表示されたらエンディングが始まるまでXボタンを押し続けること。

的当てゲーム

Lボタンで残りタイム最大

```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   1227F270 00000B80
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   1227F270 00000B80
```

上ボタンで終了

```
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
   1227F270 00000000
   D0000000 00000000
```

```
Ⓒ D4000130 00400040
  1227F270 00000000
```

Rボタンでスコア9999
```
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
   1227F26C 0000270F
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400100
   1227F26C 0000270F
```

大砲ゲーム Rボタンでスコア9999
```
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
   1211EA68 0000270F
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400100
   1211EA68 0000270F
```

トレジャーメイズ 上ボタンで残りタイム最大
```
ⓅⓌ 94000130 FFBF0000
   12206E94 00007FFF
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400040
   12206E94 00007FFF
```

対戦 Lボタンで各項目変更

ランク
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   220EBDF5 0000000x
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   020EBDF5 0000000x
```

xは0＝H、1＝G、2＝F、3＝E、4＝D、5＝C、6＝B、7＝A、8＝S、9＝SS。

バトルポイント
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   120EBDF0 0000xxxx
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   120EBDF0 0000xxxx
```

xxxxは0000＝0P、FFFF＝65535P。

勝数
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   120EBDEA 0000xxxx
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   120EBDEA 0000xxxx
```

xxxxは0000＝0勝、270F＝9999勝。

敗数
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   120EBDEC 0000xxxx
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   120EBDEC 0000xxxx
```

xxxxは0000＝0敗、270F＝9999敗。

引分数
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   120EBDEE 0000xxxx
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   120EBDEE 0000xxxx
```

xxxxは0000＝0分、270F＝9999分。

レアプレイリスト全開
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   120EBDF2 0000FFFF
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   120EBDF2 0000FFFF
```

対戦メニュー画面でボタン操作を行ったあと、「名前を変える」で、名前を適当に変更してセーブすると効果が出る。オプション設定変更や冒険のなかでセーブしても無効なので注意。

（島根県／KOBY）

NDS タッチ・デ・ウノー！DS

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AU7J

ゲームID CF3BD1B7

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID AU7J0000

マスターコード
```
02383C60 037FBAB0
```

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
```
80006E8E 4155374A
F2383C60 023FC000
```

Lボタンで残りタイム最大
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   12289168 00001771
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   12289168 00001771
```

Rボタンで残りタイム0
```
ⓅⓌ 94000130 FEFF0000
   12289168 00000000
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400100
   12289168 00000000
```

1人めデータ変更

ランクSS
```
ⓅⓌ 2210633A 00000000
Ⓒ  0210633A 00000000
```

一度も「チェック」を行っていない状態だと効果がないので注意。一旦コースセレクト画面を開いてから戻ると反映される。

担当者全開
```
ⓅⓌ 22106311 000000FF
Ⓒ  02106311 000000FF
```

アイコン全開
```
ⓅⓌⒸ 121065CC 00003FFF
```

オプションメニュー全開
```
ⓅⓌ 221065C4 0000001F
Ⓒ  021065C4 0000001F
```

「おまけ」「設定」内メニューも追加される。

トコトンプレイ回数すべて999回
```
ⓅⓌ 1210648A 000003E7
   121064A6 000003E7
   121064C2 000003E7
   121064DE 000003E7
   121064FA 000003E7
   12106516 000003E7
   12106532 000003E7
   1210654E 000003E7
   1210656A 000003E7
   12106586 000003E7
Ⓒ  4210648A 100A000E
   000003E7 00000000
```

ウノーランク取得回数

SSランク
```
ⓅⓌⒸ 121065B0 00000xxx
```

Sランク
```
ⓅⓌⒸ 121065B2 00000xxx
```

Aランク
```
ⓅⓌⒸ 121065B4 00000xxx
```

Bランク
```
ⓅⓌⒸ 121065B6 00000xxx
```

Cランク
```
ⓅⓌⒸ 121065B8 00000xxx
```

Dランク
```
ⓅⓌⒸ 121065BA 00000xxx
```

Eランク
```
ⓅⓌⒸ 121065BC 00000xxx
```

Fランク
```
ⓅⓌⒸ 121065BE 00000xxx
```

Gランク
```
ⓅⓌⒸ 121065C0 00000xxx
```

xxxは000＝0回、3E7＝999回。

SSランク999回その他全部0回
```
ⓅⓌ 021065B0 000003E7
   021065B4 00000000
   021065B8 00000000
   021065BC 00000000
   121065C0 00000000
Ⓒ  421065B2 10080001
   00000000 00000000
   121065B0 000003E7
```

2人めデータ変更

ランクSS
```
ⓅⓌ 22106626 00000000
Ⓒ  02106626 00000000
```

一度も「チェック」を行っていない状態だと効果がないので注意。一旦コースセレクト画面を開いてから戻ると反映される。

担当者全開
```
ⓅⓌ 221065FD 000000FF
Ⓒ  021065FD 000000FF
```

アイコン全開
```
ⓅⓌⒸ 121068B8 00003FFF
```

オプションメニュー全開
```
ⓅⓌ 221068B0 0000001F
```


●東村山市では職業選択の自由がないのか。（埼玉県蕨市／芳蔵）●同市の議員市議が、元風俗記者の履歴を理由に他市議から辞職勧告されてるようで。市議たるもの、志があれば前職が何であろうと関係ないですよね。任天堂も、ゲーム文化を誰よりも愛する●を雇うべきですよね。

Ⓒ 021068B0 0000001F

「おまけ」「設定」内メニューも追加される。

トコトンプレイ回数すべて999回
ⓅⓌ 12106776 000003E7
12106792 000003E7
121067AE 000003E7
121067CA 000003E7
121067E6 000003E7
12106802 000003E7
1210681E 000003E7
1210683A 000003E7
12106856 000003E7
12106872 000003E7
Ⓒ 42106776 100A000E
000003E7 00000000

ウノーランク取得回数
SSランク
ⓅⓌⒸ 1210689C 00000xxx
Sランク
ⓅⓌⒸ 1210689E 00000xxx
Aランク
ⓅⓌⒸ 121068A0 00000xxx
Bランク
ⓅⓌⒸ 121068A2 00000xxx
Cランク
ⓅⓌⒸ 121068A4 00000xxx
Dランク
ⓅⓌⒸ 121068A6 00000xxx
Eランク
ⓅⓌⒸ 121068A8 00000xxx
Fランク
ⓅⓌⒸ 121068AA 00000xxx
Gランク
ⓅⓌⒸ 121068AC 00000xxx

xxxは000＝0回、3E7＝999回。

SSランク999回その他全部0回
ⓅⓌ 0210689C 000003E7
021068A0 00000000
021068A4 00000000
021068A8 00000000
121068AC 00000000
Ⓒ 4210689E 10080001
00000000 00000000
1210689C 000003E7

3人めデータ変更
ランクSS
ⓅⓌ 22106912 00000000
Ⓒ 02106912 00000000

一度も「チェック」を行っていない状態だと効果がないので注意。一旦コースセレクト画面を開いてから戻ると反映される。

担当者全開
ⓅⓌ 221068E9 000000FF
Ⓒ 021068E9 000000FF
アイコン全開
ⓅⓌⒸ 12106BA4 00003FFF
オプションメニュー全開
ⓅⓌ 22106B9C 0000001F
Ⓒ 02106B9C 0000001F

「おまけ」「設定」内メニューも追加される。

トコトンプレイ回数すべて999回
ⓅⓌ 12106A62 000003E7
12106A7E 000003E7
12106A9A 000003E7
12106AB6 000003E7
12106AD2 000003E7
12106AEE 000003E7
12106B0A 000003E7
12106B28 000003E7
12106B42 000003E7
12106B5E 000003E7
Ⓒ 42106A62 100A000E
000003E7 00000000

ウノーランク取得回数
SSランク
ⓅⓌⒸ 12106B88 00000xxx
Sランク
ⓅⓌⒸ 12106B8A 00000xxx
Aランク
ⓅⓌⒸ 12106B8C 00000xxx
Bランク
ⓅⓌⒸ 12106B8E 00000xxx
Cランク
ⓅⓌⒸ 12106B90 00000xxx
Dランク
ⓅⓌⒸ 12106B92 00000xxx
Eランク
ⓅⓌⒸ 12106B94 00000xxx
Fランク
ⓅⓌⒸ 12106B96 00000xxx
Gランク
ⓅⓌⒸ 12106B98 00000xxx

xxxは000＝0回、3E7＝999回。

SSランク999回その他全部0回
ⓅⓌ 02106B88 000003E7
02106B8C 00000000
02106B90 00000000
02106B94 00000000
12106B98 00000000
Ⓒ 42106B8A 10080001
00000000 00000000
12106B88 000003E7

4人めデータ変更
ランクSS
ⓅⓌ 22106BFE 00000000
Ⓒ 02106BFE 00000000

一度も「チェック」を行っていない状態だと効果がないので注意。一旦コースセレクト画面を開いてから戻ると反映される。

担当者全開
ⓅⓌ 22106BD5 000000FF
Ⓒ 02106BD5 000000FF
アイコン全開
ⓅⓌⒸ 12106E90 00003FFF
オプションメニュー全開
ⓅⓌ 22106E88 0000001F
Ⓒ 02106E88 0000001F

「おまけ」「設定」内メニューも追加される。

トコトンプレイ回数すべて999回
ⓅⓌ 12106D4E 000003E7
12106D6A 000003E7
12106D86 000003E7
12106DA2 000003E7
12106DBE 000003E7
12106DDA 000003E7
12106DF6 000003E7
12106E12 000003E7
12106E2E 000003E7
12106E4A 000003E7
Ⓒ 42106D4E 100A000E
000003E7 00000000

ウノーランク取得回数
SSランク
ⓅⓌⒸ 12106E74 00000xxx
Sランク
ⓅⓌⒸ 12106E76 00000xxx
Aランク
ⓅⓌⒸ 12106E78 00000xxx
Bランク
ⓅⓌⒸ 12106E7A 00000xxx
Cランク
ⓅⓌⒸ 12106E7C 00000xxx
Dランク
ⓅⓌⒸ 12106E7E 00000xxx
Eランク
ⓅⓌⒸ 12106E80 00000xxx
Fランク
ⓅⓌⒸ 12106E82 00000xxx
Gランク
ⓅⓌⒸ 12106E84 00000xxx

xxxは000＝0回、3E7＝999回。

SSランク999回その他全部0回
ⓅⓌ 02106E74 000003E7
02106E78 00000000
02106E7C 00000000
02106E80 00000000
12106E84 00000000
Ⓒ 42106E76 10080001
00000000 00000000
12106E74 000003E7

（島根県／KOBY）

NDS ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード YCPJ
ゲームID 17B0436F

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID YCPJ0000
マスターコード
02383824 037FB674

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
8000DDA4 5943504A
F2383824 023FC000
メニュー全開
ⓅⓌ 021B0964 01010100
Ⓒ 221B0964 01010100

「おまけ」「れーこのお話」「後日談」が追加される。

必殺技使用回数MAX
天上天下
ⓅⓌ 221B0938 00000009
Ⓒ 021B0938 00000009
天剣絶刀
ⓅⓌ 221B093C 00000009
Ⓒ 021B093C 00000009
月華封神
ⓅⓌ 221B0940 00000009
Ⓒ 021B0940 00000009
援護攻撃回数MAX
ⓅⓌ 221B0944 00000009
Ⓒ 021B0944 00000009
必殺技、援護回数すべてMAX
Ⓒ 421B0938 20040004
00000009 00000000
自分の持ち点500000
ⓅⓌ 020AC130 0007A120
020B9BA8 0007A120
Ⓒ 220AC130 0007A120
220B9BA8 0007A120
相手の持ち点0
ⓅⓌ 020AC134 00000000
020B9CBC 00000000
Ⓒ 220AC134 00000000
220B9CBC 00000000
（島根県／KOBY）

NDS デイズ オブ メモリーズ

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AVOJ
ゲームID 1FF1A540

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID AVOJ0000
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80005F12 41564F4A
F2383D40 023FC000
エキストラモード関連
エンディング全開
Ⓟ 02028D40 0001FFFF
02028D44 0001FFFF
02028D48 00003FFF
Ⓒ 22028D40 0001FFFF
22028D44 0001FFFF
22028D48 00003FFF
L＋Rボタンでエンディング全開
Ⓦ 94000130 FCFF0000
02028D40 0001FFFF
02028D44 0001FFFF
02028D48 00003FFF
D0000000 00000000
アルバム全開
Ⓟ 02028D4C FFFFFFFF
02028D50 000001FF
02028D54 FFFFFFFF
02028D58 003FFFFF
02028D5C FFFFFFFF
02028D60 003FFFFF
Ⓒ 22028D4C FFFFFFFF
22028D50 000001FF
22028D54 FFFFFFFF
22028D58 003FFFFF
22028D5C FFFFFFFF
22028D60 003FFFFF
L＋Rボタンでアルバム全開
Ⓦ 94000130 FCFF0000
02028D4C FFFFFFFF
02028D50 000001FF
02028D54 FFFFFFFF
02028D58 003FFFFF
02028D5C FFFFFFFF
02028D60 003FFFFF
D0000000 00000000
サウンド全開
Ⓟ 02028D64 FFFFFFFF
22028D68 000000FF
Ⓒ 22028D64 FFFFFFFF
02028D68 000000FF
L＋Rボタンでサウンド全開
Ⓦ 94000130 FCFF0000
02028D64 FFFFFFFF
22028D68 000000FF
D0000000 00000000
項目すべて全開
Ⓟ 22028D68 000000FF
E2028D40 00000028
0001FFFF 0001FFFF
00003FFF FFFFFFFF
000001FF FFFFFFFF
003FFFFF FFFFFFFF
003FFFFF FFFFFFFF
Ⓒ 22028D40 0001FFFF
22028D44 0001FFFF
22028D48 00003FFF
22028D50 000001FF
22028D58 003FFFFF
22028D60 003FFFFF
42028D4C 00040002
FFFFFFFF 00000000
02028D68 000000FF
L＋Rボタンで項目すべて全開
Ⓦ 94000130 FCFF0000
22028D68 000000FF
E2028D40 00000028
0001FFFF 0001FFFF
00003FFF FFFFFFFF
000001FF FFFFFFFF
003FFFFF FFFFFFFF
003FFFFF FFFFFFFF
D0000000 00000000

コードの効果を保存する場合は、いずれかのストーリー中でセーブすること。

「大江戸恋愛絵巻」全ゲージMAX
Ⓟ 22028E24 00000018
22028E28 00000018
22028E2C 00000018
Ⓒ 42028E24 20030004
00000018 00000000
L＋Rボタンで「大江戸恋愛絵巻」全ゲージMAX
Ⓦ 94000130 FCFF0000
22028E24 00000018
22028E28 00000018
22028E2C 00000018
D0000000 00000000
（島根県／KOBY）

NDS どきどき魔女神判！

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード A3BJ
ゲームID EC17CE27

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID A3BJ0000
マスターコード
02383D40 037FBB90

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
80004C34 4133424A
F2383D40 023FC000
メニュー＆エクストラエピソード全開
ⓅⓌ E21DA71C 00000010
01010101 01010101
01010101 01010101
Ⓒ 421DA71C 00040001
01010101 00000000

このコードをワザボンで使用する場合は、1度「コンティニュー」を選択してから、「BACK」でメインメニューに戻ると有効になる。コードを使用した状態で追加されたメニューを1度プレイするとコードの効果がセーブされる。

ストーリー変更
ⓅⓌ 021DA918 xx000000
221DA91C 00000001
021DA894 00000000
121DA898 00000000
Ⓒ 221DA918 xx000000
021DA91C 00000001
221DA894 00000000
121DA898 00000000

●「涼宮ハルヒの憂鬱」とか「ひぐらしのなくころに」って名称は…。（東京都立川市／KK2）●昔は「パイパニック」のようにタイトルをもう少し捻ったものですけどね。最近のヒットは「サオだけではなぜ満足しないのか？～身体の疑問からはじめるSEX学～」。このセンス！

xxは00＝第1話、07＝最終話。アイテムがリセットされ、1日めから始まる。コードを使用してセーブしたら、以降はこのコードを使用しないこと。

日時変更

日にち
```
ⓅⓌ 221DA919  000000xx
Ⓒ  021DA919  000000xx
```
時間帯
```
ⓅⓌ 221DA91A  0000000y
Ⓒ  021DA91A  0000000y
```

xxは00＝1日め、63＝99日め。yは0＝午前、1＝午後、2＝放課後。最終話では指定できない。

逆パンダ全捕獲済み
```
ⓅⓌ 021DA8AC  01010101
   E21DA8B0  00000060
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
   01010101  01010101
Ⓒ  421DA8AC  00190001
   01010101  00000000
```

アイテム全開

第1話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000004
   021DA894  03020100
Ⓒ  021DA918  00000004
   221DA894  03020100
```
第2話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000003
   021DA894  00020100
Ⓒ  021DA918  00000003
   221DA894  00020100
```
第3話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000006
   021DA894  03020100
   121DA898  00000504
Ⓒ  021DA918  00000006
   221DA894  03020100
   121DA898  00000504
```
第4話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000003
   021DA894  00020100
Ⓒ  021DA918  00000003
   221DA894  00020100
```
第5話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000003
   021DA894  00020100
Ⓒ  021DA918  00000003
   221DA894  00020100
```
第6話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000004
   021DA894  03020100
Ⓒ  021DA918  00000004
   221DA894  03020100
```
第7話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000001
   021DA894  00000000
Ⓒ  021DA918  00000001
   221DA894  00000000
```
最終話
```
ⓅⓌ 221DA918  00000001
   021DA894  00000000
Ⓒ  021DA918  00000001
   221DA894  00000000
```
バトル時シモベHPゲージ減らない
```
ⓅⓌ 92216FCC  00000000
   B2216FB8  00000000
   100003A0  000003E7
   D2000000  00000000
Ⓒ  D2216FCC  02000000
   62216FB8  000003E7
   000003A0  10000000
```
バトル時SELECT＋上ボタンでシモベHPゲージ回復
```
ⓅⓌ 94000130  FFBB0000
   B2216FB8  00000000
   100003A0  000003E7
   D2000000  00000000
Ⓒ  D4000130  02400044
   62216FB8  000003E7
   000003A0  10000000
```
バトル時MPゲージ減らない
```
ⓅⓌ 922170A4  00004000
   022170B4  00640064
   022170B8  00640064
   022170BC  00640064
   022170C0  00640064
   022170C4  00640064
   D0000000  00000000
Ⓒ  D22170A4  02004000
   422170B4  00050001
   00640064  00000000
```
バトル時SELECT＋左ボタンでMPゲージ回復
```
ⓅⓌ 94000130  FFDB0000
   022170B4  00640064
   022170B8  00640064
   022170BC  00640064
   022170C0  00640064
   022170C4  00640064
   D0000000  00000000
Ⓒ  D4000130  02400024
   422170B4  00050001
   00640064  00000000
```
バトル時SELECT＋下ボタンでターゲットHPゲージ0
```
ⓅⓌ 94000130  FF7B0000
   B2216FBC  00000000
   100003A0  00000000
   D2000000  00000000
Ⓒ  D4000130  02400084
   62216FBC  00000000
   000003A0  10000000
```
魔女チェック画面つねにピンク
```
ⓅⓌ 92217A44  00000000
   12217A36  000003E8
   D0000000  00000000
Ⓒ  D2217A44  00000000
   12217A36  000003E8
```

このコードを使用している場合、ゲームオーバーにならない。「魔女チェック数回タッチでクリア」コードとは併用しないこと。

魔女チェック数回タッチでクリア
```
ⓅⓌ 92217A44  00000000
   12217A36  000003E8
   22217A3E  00000003
   D0000000  00000000
Ⓒ  D2217A44  02000000
   12217A36  000003E8
   02217A3E  00000003
```

このコードを使用するとグラフィックが乱れる場合がある。タッチ回数は、ストーリーによって異なるが、通常より早くクリアできる。ストーリーによっては、背景がピンクになるのみで効果が出ない場合もあるので注意。バトルイベント発生前には使用しないこと。

（島根県／KOBY）

NDS パイレーツ・オブ・カリビアン／ワールド・エンド

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード　AW3J
ゲームID　14EA31E0

ワザボン用コード……Ⓦ

ゲームID　AW3J0000
マスターコード
```
   02383C60  037FBAB0
```

コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
```
   8000E272  4157334A
   F2383C60  023FC000
```
コインMAX
```
ⓅⓌ 021191E8  0098967F
Ⓒ  221191E8  0098967F
```
装備アイテム全開
```
ⓅⓌ 22119228  0000003E
Ⓒ  02119228  0000003E
```
体力減らない
```
ⓅⓌ B211AB80  00000000
   2000028C  00000096
   D2000000  00000000
Ⓒ  6211AB80  00000096
   0000028C  00000000
```

デュエルでは無効。体力最大値が

●はじめてWiiをプレイしました。いろいろ楽しめそうなゲーム機なので今後のラインナップに期待しています。（福島県いわき市／KOI）
◎MOD-Chip対策にいかに対抗するかなど、ハッキングシーンにおいても今後いろいろ楽しめそうなWii。「はじめての つぎのWii」（弊社刊）も必見!!

MAXになっていないと表示上ゲージがオーバーする。

ムーンジャンプ
```
ⓅⓌ 94000130 FFFD0000
   B211AB80 00000000
   0000007C 00000900
   D2000000 00000000
Ⓒ  D4000130 02400002
   6211AB80 00000900
   0000007C 20000000
```
Bボタンを押しているあいだ、落下しなくなる。

キャラ2D化
```
ⓅⓌ B211AB80 00000000
   000000F8 00000080
   D2000000 00000000
Ⓒ  6211AB80 00000080
   000000F8 20000000
```
カリプソの涙＆海図の切れ端すべて収集済み
```
ⓅⓌ 22119229 000000F8
   1211922A 0000FFFF
   0211922C FFFFFFFF
   02119230 FFFFFFFF
   12119234 00000FFF
Ⓒ  02119229 000000F8
   4211922A 200B0001
   000000FF 00000000
   02119235 0000000F
```
船長室でステータスの確認を行い、甲板へ戻ったあとゲームを終了する。そのあとゲームを再開するとコードの効果が出る。パワー、体力ゲージの最大値もMAXになる。

トロフィー全開＆アートワーク閲覧可能
```
ⓅⓌ 22119237 0000001F
Ⓒ  02119237 0000001F
```
オルゴール聴ける
```
ⓅⓌ 22119239 00000001
Ⓒ  02119239 00000001
```
（島根県／KOBY）

NDS BLACK CAT 黒猫の協奏曲

DSPAR（AR DS）用コード……Ⓟ

ゲームコード AQOJ
ゲームID D5D9538A

ワザボン用コード……Ⓦ

ケームID AQOJ0000
マスターコード
```
02383C60 037FBAB0
```
コードフリーク用コード……Ⓒ

マスターコード
```
80007132 41514F4A
F2383C60 023FC000
```
所持金MAX
```
ⓅⓌ 0223B00C 000F423F
Ⓒ  2223B00C 000F423F
```
所持カード変更追加
```
ⓅⓌ 2223Bxxx 000000yy
Ⓒ  0223Bxxx 000000yy
```
xxxはカードの種類で〈第5表〉参照。yyはカードの枚数で00＝0枚、63＝99枚。

カード全種99枚所持
```
Ⓟ  D5000000 00000063
   C0000000 00000030
   D8000000 0223B648
   DC000000 00000005
   D2000000 00000000
```
戦闘関連

体力999／999
```
ⓅⓌⒸ 12219C5A 000003E7
     12219C5C 000003E7
```
体力減らない
```
Ⓟ  D9000000 02219C5A
   DA000000 02219C5C
Ⓒ  52219C5A 00000002
   02219C5C 00000000
```
敵の残り体力0
```
ⓅⓌ 12219C6E 00000000
```
どちらかがダメージを受けた時点で勝ちになる。

Lボタンで敵の残り体力0
```
ⓅⓌ 94000130 FDFF0000
   12219C6E 00000000
   D0000000 00000000
Ⓒ  D4000130 00400200
   12219C6E 00000000
```
ボタン操作後、どちらかがダメージを受けた時点で勝ちになる。

敵の攻撃力・防御力1
```
ⓅⓌ 02219C70 00010001
Ⓒ  22219C70 00010001
```
獲得経験値9999
```
ⓅⓌⒸ 12219C76 0000270F
```
1度戦闘に勝利すると、トレインとスヴェンはレベル10になる。

ステータス変更

トレイン

LV10
```
ⓅⓌ 2223B2DA 00000009
Ⓒ  0223B2DA 00000009
```
EXP 0
```
ⓅⓌⒸ 1223B2DC 00000000
```
体力999／999
```
ⓅⓌⒸ 1223B2DE 000003E7
     1223B2E0 000003E7
```
攻撃力999
```
ⓅⓌⒸ 1223B2E2 000003E7
```
防御力999
```
ⓅⓌⒸ 1223B2E4 000003E7
```
気力100
```
ⓅⓌ 2223B2E6 00000064
Ⓒ  0223B2E6 00000064
```
スヴェン

LV10
```
ⓅⓌ 2223B2EC 00000009
Ⓒ  0223B2EC 00000009
```
EXP 0
```
ⓅⓌⒸ 1223B2EE 00000000
```
体力999／999
```
ⓅⓌⒸ 0223B2F0 03E703E7
```
攻撃力999
```
ⓅⓌⒸ 1223B2F4 000003E7
```
防御力999
```
ⓅⓌⒸ 1223B2F6 000003E7
```
気力100
```
ⓅⓌ 2223B2F8 00000064
Ⓒ  0223B2F8 00000064
```
イヴ

LV10
```
ⓅⓌ 2223B2FE 00000009
Ⓒ  0223B2FE 00000009
```
EXP 0
```
ⓅⓌⒸ 1223B300 00000000
```
体力999／999
```
ⓅⓌⒸ 1223B302 000003E7
     1223B304 000003E7
```
攻撃力999
```
ⓅⓌⒸ 1223B306 000003E7
```
防御力999
```
ⓅⓌⒸ 1223B308 000003E7
```
気力100
```
ⓅⓌ 2223B30A 00000064
Ⓒ  0223B30A 00000064
```
容姿999
```
ⓅⓌⒸ 1223B020 000003E7
```
健康999
```
ⓅⓌⒸ 1223B022 000003E7
```
感性999
```
ⓅⓌⒸ 1223B024 000003E7
```
知性999
```
ⓅⓌⒸ 1223B026 000003E7
```
イヴの服全開
```
ⓅⓌ 2223B037 00000001
   E223B038 00000020
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 00010101
Ⓒ  4223B037 20200001
   00000001 00000000
```
オプション「物語確認」全開
```
ⓅⓌ 1223B1B0 00000101
   E223B198 00000018
   01010101 01010101
   01010101 01010101
   01010101 01010101
Ⓒ  4223B198 100D0001
   00000101 00000000
```
オプション「END確認」全開
```
ⓅⓌ 0223B1C8 00010101
   E223B1B8 00000010
   01010101 01010101
```

01010101　01010101
Ⓒ 4223B1B8　20130001
00000001　00000000

『おまけ』が追加される。

オプション「カード確認」全開
ⓅⓌ 2223B2A8　00000001
E223B278　00000030
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
Ⓒ 4223B278　20310001
00000001　00000000

おまけ壁紙全開
ⓅⓌ E223B1F8　00000020
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　01010101
01010101　00000101
Ⓒ 4223B1F8　100F0001
00000101　00000000

（島根県／KOBY）

NDS みずいろブラッド

DSPAR（AR DS）用コード・…Ⓟ

ゲームコード　AVLJ
ゲームID　BA9F4E84

ワザボン用コード…Ⓦ

ゲームID　AVLJ0000
マスターコード
02383D40　037FBB90

コードフリーク用コード…Ⓒ

マスターコード
8000715E　41564C4A
F2383D40　023FC000

かな（カナ）入力時 残りタイム減らない
ⓅⓌ 921A904C　0000001C
121A905C　00000000
D0000000　00000000
Ⓒ D21A904C　0000001C
121A905C　00000000

Rボタンを押したあと1問正解するとクリア
ⓅⓌ 94000130　FEFF0000
221B0D9C　00000013
D0000000　00000000
Ⓒ D4000130　00400100
021B0D9C　00000013

かな（カナ）入力で解答するステージのみ効果がある。

セーブデータ1

「おはなしモード」全開&金メダルクリア済み
ⓅⓌ 021A85B0　44444444
E21A85B4　00000010
44444444　44444444
44444444　44444444
Ⓒ 421A85B0　00050001
44444444　00000000

「ごほうび表」全開
ⓅⓌ 021A85C8　FFFFFFFF
021A85CC　FFFFFFFF
021A85D0　FFFFFFFF
Ⓒ 421A85C8　00030001
FFFFFFFF　00000000

セーブデータ2

「おはなしモード」全開&金メダルクリア済み
ⓅⓌ 021A881C　44444444
E21A8820　00000010
44444444　44444444
44444444　44444444
Ⓒ 421A881C　00050001
44444444　00000000

「ごほうび表」全開
ⓅⓌ 021A8834　FFFFFFFF
021A8838　FFFFFFFF
021A883C　FFFFFFFF
Ⓒ 421A8834　00030001
FFFFFFFF　00000000

（島根県／KOBY）

〈第1表〉「いただきストリートDS」アイテムリスト

xxx	zz	アイテム	CF3	47	ハンマーブロスヘッド	D3B	2B	ルイージの服	D83	0F	まじんのかなづち	DDF	07	ねむり
あたま			CF5	49	ヘイホーマスク	D3D	2D	ピーチのドレス	D85	11	せいぎのそろばん	DE1	09	チャモロのメガネ
CAD	01	スライムマスク	CF7	4B	パックンフラワー	D3F	2F	デイジーのドレス	D87	13	しんちょうのつえ	DE3	0B	いっかくうさぎの角
CAF	03	ももんじゃキャップ	CF9	4D	ほうだいヘッド	D41	31	ヨッシースーツ	D89	15	りゅうおうのつえ	DE5	0D	ファントムマスク
CB1	05	プリンのずきん	CFB	4F	ドッスンヘッド	D43	33	キャサリンスーツ	D8B	17	きょじんのこんぼう	DE7	0F	こんらん
CB3	07	ヒアンカヘア	CFD	51	ナチュラルヘア	D45	35	キノピオの服	D8D	19	スライムマラカス	DE9	11	てつのきんこ
CB5	09	クリフトのぼうし	CFF	53	ハッスルショート	D47	37	ドンキーコングスーツ	D8F	1B	モリーのつぼ	DEB	13	トーポ
CB7	0B	アリーナのぼうし	D01	55	トゲトゲパンクヘア	D49	39	ワリオの服	D91	1D	ゆうしゃのふえ	DED	15	シドーのしっぽ
CB9	0D	ヤンガスのぼうし	D03	57	さらさらストレート	D4B	3B	ワルイージの服	D93	1F	こあくまのフォーク	DEF	17	ドラゴンゾンビの翼
CBB	0F	ハッサンヘア	D05	59	ベリーショート	D4D	3D	クッパスーツ	D95	21	天空のつるぎ	DF1	19	みりょう
CBD	11	ククールヘア	D07	5B	そとはねヘア	D4F	3F	Dr マリオの白衣	D97	23	ラーのかがみ	DF3	1B	モリーのマフラー
CBF	13	ゼシカヘア	D09	5D	ザップンショートヘア	D51	41	ピーチのスポーツ服	D99	25	ロトのつるぎ	DF5	1D	ドラゴンのしっぽ
CC1	15	りゅうおうヘッド	D0B	5F	サイドロングヘア	D53	43	デイジーのスポーツ服	D9B	27	メタルキングのけん	DF7	1F	あくまのしっぽ
CC3	17	あらくれマスク	D0D	61	ポニーテール	D55	45	モンテ族のこしみの	D9D	29	ファイアボール	DF9	21	天空人の翼
CC5	19	うさみみバンド	D0F	63	ツインテール	D57	47	ノコノコスーツ	D9F	2B	ハンマー	DFB	23	アークデーモンの翼
CC7	1B	モリーヘア	からだ			D59	49	ヘイホーの服	DA1	2D	ピーチのパラソル	DFD	25	どく
CC9	1D	トン モシャハット	D11	01	スライムスーツ	D5B	4B	土管スーツ	DA3	2F	ファイアフラワー	DFF	27	ドラキー
CCB	1F	ゾーマのかぶと	D13	03	ももんじゃスーツ	D5D	4D	キラースーツ	DA5	31	キノコ	E01	29	マリオのひげ
CCD	21	天空のかぶと（男）	D15	05	プリンのローブ	D5F	4F	マリオのサッカー服	DA7	33	?スイッチ	E03	2B	ルイージのひげ
CCF	23	天空のかぶと（女）	D17	07	ヒアンカの服	D61	51	デニムパンツスタイル	DA9	35	キノじいのつえ	E05	2D	オバキューム
CD1	25	ロトのかぶと	D19	09	クリフトの服	D63	53	カジュアルチェック	DAB	37	タル	E07	2F	トリプルこうら
CD3	27	メタルキングヘルム	D1B	0B	アリーナの服	D65	55	スポーツウェア	DAD	39	バット	E09	31	ヨッシーのタマゴ
CD5	29	マリオのぼうし	D1D	0D	ヤンガスの服	D67	57	学生服（ズボン）	DAF	3B	ボムへい	E0B	33	ハナチャンのおはな
CD7	2B	ルイージのぼうし	D1F	0F	ハッサンの服	D69	59	ダンディスーツ	DB1	3D	カメックのつえ	E0D	35	ワンワン
CD9	2D	ピーチヘア	D21	11	ククールの服	D6B	5B	キューティデニム	DB3	3F	カプセル	E0F	37	トリプルバナナ
CDB	2F	デイジーヘア	D23	13	ゼシカの服	D6D	5D	ラブリーパンク	DB5	41	テニスラケット	E11	39	ワリオのひげ
CDD	31	ヨッシーキャップ	D25	15	りゅうおうのローブ	D6F	5F	オーバーオール	DB7	43	ドライバー	E13	3B	ワルイージのひげ
CDF	33	キャサリンヘッド	D27	17	あらくれボディ	D71	61	学生服（スカート）	DB9	45	シャイン	E15	3D	クッパJr マスク
CE1	35	キノピオヘッド	D29	19	バニースーツ	D73	63	プリティメイド服	DBB	47	スター	E17	3F	ウイルス
CE3	37	ドンキーコングヘア	D2B	1B	モリーの服	て			DBD	49	バナナ	E19	41	マメクリボー
CE5	39	ワリオのぼうし	D2D	1D	レンキンがま	D75	01	たいまつ	DBF	4B	1UPキノコ	E1B	43	しっぽマリオのしっぽ
CE7	3B	ワルイージのぼうし	D2F	1F	ゾーマのローブ	D77	03	いたずらスコップ	DC1	4D	DS Lite	E1D	45	ザンプ
CE9	3D	クッパキャップ	D31	21	天空のよろい	D79	05	ひのきのぼう	DC3	4F	W[illegible]モコン	E1F	47	ノコノコ
CEB	3F	Dr マリオヘア	D33	23	おどりこのふく	D7B	07	かしのつえ	そのた			E21	49	メット
CED	41	ピーチスポーツヘア	D35	25	ロトのよろい	D7D	09	はがねのつるぎ	DD9	01	わたぼうの触角	E23	4B	クリボー
CEF	43	しっぽマリオのぼうし	D37	27	メタルキングのよろい	D7F	0B	てつのツメ	DDB	03	ももんじゃのしっぽ	E25	4D	テレサ
CF1	45	モンテ族のぼうし	D39	29	マリオの服	D81	0D	はねつきにく	DDD	05	カテータスウィンドウ	E27	4F	サッカーボール

（島根県／KOBY）

●聞いたこともないマンガの実写化なんかしなくていいから、「ひぐらし」を実写化してほしい。（兵庫県姫路市／TAKA）　実写映像なら誤字・脱字も気になりません。それはともかく あのストーリーまんまだと“こどもは観ちゃダメ”になりそうなので、コメディになっちゃったりして‥。

〈第2表〉「川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩」魚・草花・昆虫リスト

xx	yyy	名前												
魚			1C	AE2	ギギ	3A	B5A	ニゴイ	58	BD2	ライギョ	75	C46	ネコノャラン
			1D	AE6	キンブナ	3B	B5E	ニンマス	59	BD6	スネークヘッド	76	C4A	ハコヘ
00	A72	アオウオ	1E	AEA	ギンブナ	3C	B62	ニンマス（白）	5A	BDA	ワカサギ	77	C4E	バラ
01	A76	アカザ	1F	AEE	グッピー	3D	B66	ラーンレインボー	5B	BDE	ワタカ	78	C52	ヒガンバナ
02	A7A	アカメ	20	AF2	コイ	3E	B6A	ハクレン	5C	BE2	ピラルクー	79	C56	フクジュソウ
03	A7E	キングアカメ	21	AF6	大王ゴイ	3F	B6E	大王ハクレン	5D	BE6	アリゲーター・ガー	7A	C5A	マタタビ
04	A82	アブラハヤ	22	AFA	ゴギ	40	B72	ハス	5E	BEA	シルバー・アロワナ	7B	C5E	ヤマユリ
05	A86	アマゴ	23	AFE	コクレン	41	B76	ハゼ	5F	BEE	ブラック・アロワナ	7C	C62	リンドウ
06	A8A	アメマス	24	B02	コクレン（白）	42	B7A	ハリヨ	60	BF2	アジア・アロワナ	7D	C66	レンゲソウ
07	A8E	アユ	25	B06	大屋レンギョ	43	B7E	ヒガイ	61	BF6	シーラカンス	昆虫		
08	A92	イトウ	26	B0A	サクラマス	44	B82	ヒメマス	62	BFA	川のぬし	7E	C6A	アケハチョウ
09	A96	すごイトウ	27	B0E	オオザクラ	45	B86	女王マス	63	BFE	淡水エイ	7F	C6E	オオクワガタ
0A	A9A	大イトウ（白）	28	B12	サケ	46	B8A	ブラウントラウト	64	C02	コチョウザメ	80	C72	オオムラサキ
0B	A9E	イトヨ	29	B16	サツキマス	47	B8E	グレイトブラウン	65	C06	バタフライフィッシュ	81	C76	オニヤンマ
0C	AA2	イトモロコ	2A	B1A	シマドジョウ	48	B92	ブラックバス	66	C0A	ガーパイク	82	C7A	カブトムシ
0D	AA6	イナ	2B	B1E	ソウギョ	49	B96	モンスターバス	67	C0E	ガーパイク（白）	83	C7E	カマキリ
0E	AAA	イワナ	2C	B22	グラスカープ	4A	B9A	ブルーギル	68	C12	ロイヤルナイフフィッシュ	84	C82	キリギリス
0F	AAE	白頭イワナ	2D	B26	タカハヤ	4B	B9E	ヘニザケ	69	C16	マンフィッシ	85	C86	ギンヤンマ
10	AB2	ウグイ	2E	B2A	タナゴ	4C	BA2	ペヘレイ	草花			86	C8A	ヘイケボタル
11	AB6	ウナギ	2F	B2E	タモロコ	4D	BA6	ヘラブナ	6A	C1A	アヤメ	87	C8E	クワカミキリ
12	ABA	テカウナギ	30	B32	ノチフキ	4E	BAA	オオヘラブナ	6B	C1E	オキュウ	88	C92	コガネムシ
13	ABE	オイカワ	31	B36	デンクウナギ	4F	BAE	ナンモロコ	6C	C22	オニユリ	89	C96	タマムシ
14	AC2	オショロコマ	32	B3A	テラピア	50	BB2	マブナ	6D	C26	シロツメグサ	8A	C9A	トノサマバッタ
15	AC6	オヤニラミ	33	B3E	トウギョ	51	BB6	ムギツク	6E	C2A	スイセン	8B	C9E	ナナホシテントウ
16	ACA	カジカ	34	B42	ドジョウ	52	BBA	メダカ	6F	C2E	スズシロ	8C	CA2	ノコギリクワガタ
17	ACE	カマツカ	35	B46	トミヨ	53	BBE	メダカ（白）	70	C32	スミレ	8D	CA6	マメムシ
18	AD2	カムルチー	36	B4A	ドンコ	54	BC2	モツゴ	71	C36	セリ	8E	CAA	ミンミンゼミ
19	AD6	カワマス	37	B4E	ナマズ	55	BC6	ヤマノカミ	72	C3A	タンポポ	8F	CAE	ミツバチ
1A	ADA	カワムツ	38	B52	テラナマズ	56	BCA	ヤマメ	73	C3E	ナズナ	90	CB2	モンキチョウ
1B	ADE	カラフトマス	39	B56	モンスターナマズ	57	BCE	ヤマメ（白）	74	C42	ナデシコ	91	CB6	モンシロチョウ

（島根県／KOBY）

〈第3表〉「川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩」アイテムリスト

xxxx	アイテム										
FFFE	なし	0020	水のみちびき	002B	黒い石	0035	ナズナ	昆虫		004A	コガネムシ
0017	小さいビク	0021	緑のみちびき	草花		0036	ナデシコ	0040	アゲハチョウ	004B	タマムシ
0018	ふつうのビク	0022	水の笛	002C	アヤメ	0037	ネコジャラシ	0041	オオクワガタ	004C	トノサマバッタ
0019	大きいビク	0023	緑の笛	002D	オキュウ	0038	ハコヘ	0042	オオムラサキ	004D	ナナホシテントウ
001A	おやつ	0024	黒のたいこ	002E	オニユリ	0039	バラ	0043	オニヤンマ	004E	ノコギリクワガタ
001B	おにぎり	0025	赤いハンカチ	002F	シロツメグサ	003A	ヒガンバナ	0044	カブトムシ	004F	マメムシ
001C	ランチBOX	0026	キュウリ	0030	スイセン	003B	フクジュソウ	0045	カマキリ	0050	ミンミンゼミ
001D	まきえ	0027	小豆	0031	スズシロ	003C	マタタビ	0046	キリギリス	0051	ミツバチ
001E	水のしずく	0028	ロープ	0032	スミレ	003D	ヤマユリ	0047	ギンヤンマ	0052	モンキチョウ
001F	緑のしずく	0029	昆虫のぬけがら	0033	セリ	003E	リンドウ	0048	ヘイケボタル	0053	モンシロチョウ
		002A	花のしおり	0034	タンポポ	003F	レンゲソウ	0049	クワカミキリ		

（島根県／KOBY）

〈第4表〉「ゼルダの伝説 夢幻の砂時計」マップリスト

xx	yyyy	マップ									
00	0000	海	0E	0000	風の島	1D	0000	星の神殿	2B	0000	ボス部屋（炎）
01	0000	大砲ゲーム	0F	0000	氷の島	1E	0000	勇気の神殿	2C	0000	ボス部屋（勇気）
02	0000	つり	10	0102	ゴロン島	1F	0000	氷の神殿	2D	0000	ボス部屋（氷）
03	0000	サルベージ	11	0000	遺跡島（1）	20	0000	ゴロンの神殿	2E	0000	ボス部屋（ゴロン）
04	0000	船内（舵取りイベント）	12	0000	遺跡島（2）	21	0000	ムトーの神殿	2F	0000	ボス部屋（巨岩）
05	0000	テリー船	13	0000	大砲島	22	0000	ヘースの神殿	30	0000	ボス部屋（幽霊船）
06	0000	ふしぎ船（えがおのおとな）	14	0000	ホヌン島	23	0000	キュースの神殿	31	0000	ボス部屋（ヘフムー）
07	0000	にせリンク船（剣のけいこ）	15	0000	死者の館	24	0000	トメスの神殿	32	0000	ラストバトル（船）
08	0000	ミスター・ロマンティック号（漁師船）	16	0000	サウスの島	25	0000	海王の神殿（ブラックアウト）	33	0000	ラストバトル（ボス）
09	0000	ナーナー船	17	0000	はこっの島	26	0000	海王の神殿入り口	34	0000	?
0A	0000	海上屋台船	18	0000	ホリオリ島	27	0000	山の抜け道	35	0000	?
0B	0000	メルカ島	19	0000	メイス島	28	0000	大砲島 ばくたん花畑	36	0000	?
0C	0002	モルテ島	1A	0000	名も無き島	29	0000	幽霊船	37	0000	?
0D	0000	火の島	1B	0000	トゥエス屋	2A	0000	ボス部屋（風）	3A	0000	テストダンジョン?
			1C	0000	炎の神殿						

（島根県／KOBY）

〈第5表〉「BLACK CAT 黒猫の協奏曲」カードリスト

xxx	カード										
648	トレイン	678	ティアーユ	6AE	ティヒッド	6DE	クリード	70E	トクター	73E	猫スヴェン
64E	スヴェン	67E	サヤ	6B4	バルトリアス	6E4	ジキ	714	ブレタ＝グール	744	星イヴ
654	イヴ	684	リバー	6BA	アッシュ	6EA	キョウコ	71A	トレイン（クロノス）	74A	星サヤ
65A	リンス	68A	シルフィー	6C0	シャオリー	6F0	シャルデン	720	スヴェン（両目）	750	星リンス
660	ターニャ	690	セフィリア	6C6	メイソン	6F6	マロ	726	イヴ（覚醒）	756	星セフィリア
666	アネット	696	ヘルゼー	6CC	ヘルーガ	6FC	エキトナ	72C	クリード（クロノス）	75C	星ジェノス
66C	ロイト	69C	クランツ	6D2	アヌビス	702	デュラム	732	クリード（最終話）	762	星クリード
672	ウトニー	6A2	ナイザー	6D8	エミリオ	708	リオン	738	星トレイン	768	星キョウコ
		6A8	ジェノス								

（島根県／KOBY）

 ■「シムシティ」を小学校社会科教材に使って、ウチの子育んじゃうわ!!（長野県東筑摩郡／神風摩耶）⊕「桃鉄」や「信長の野望」も、多少の改変は必要でしょうけど、教材として十分使えそう。ちなみに●はマンガ「あさきゆめみし」から得た知識だけで国文科の卒論を書き上げました。

PS2&PSP

PS2 スーパーロボット大戦OG オリジナルジェネレーションズ

PS2PAR用コード

コードはすべてORIGINAL GENERATION、ORIGINAL GENERATION2共通。

マスターコード
EC878530 14443000

獲得経験値倍率
1C8A9308 14595xxx

xxxは765＝2倍、725＝4倍、7E5＝8倍、6A5＝16倍、665＝32倍、625＝64倍、6E5＝128倍、5A5＝256倍、565＝512倍、525＝1024倍。

撃墜数獲得倍率
1C8A9510 14595xxx

xxxは765＝2倍、725＝4倍、7E5＝8倍、6A5＝16倍、665＝32倍、625＝64倍、6E5＝128倍、5A5＝256倍、565＝512倍、525＝1024倍。

1機撃破で撃墜数999
1C8A9510 3844E404

PP獲得でPP9999
1C8A9008 3844089C

経験値入手でレベル最大
1C8A9308 2044E72E

敵破壊後獲得資金大量
1CB29BD8 2059EA13
1CB29BDC B1B90685

金入手で所持金最大
1C90198C 2053EA13

SP使っても減らない（敵味方共用）
1C8A95D0 1456E7A5

弾数減らない（敵味方共用）
1C8A2404 1456E7A5

青勢力ユニットつねに魂状態
1C8A3318 94D3E791
1C8A3320 2474E7A8
1C8A3228 3094E7A6

色はユニット表示時の枠の色で判断すること。

全ユニット手かげん付与
0CD031A6 1456BAFC
1C8A34CC 3854E7A6
0CD031A6 1456BA4C
1C8A34CC 3854E7A5

R1＋R2＋上ボタンで手かげんON、R1＋R2＋下ボタンで手かげんOFF。

L1＋R1ボタンでユニット再動可能
1C8AC2AC 1455D909
0CD031A6 1456B40C
1C8AC2AC 2435E7FC
1C8AC2A8 8695E78F
1C8AC2B8 B695E78F

ボタン操作のたびに再動可能。敵にも効果があるので、敵ターン時には押さないこと。

インターミッション画面に入ると熟練度変更
1CD3A1EC 3859E7xx
1CD3A1F0 0C46692D
1CD3A1F4 B099D501
1CD39B38 1045E856

xxはA5＝0、9F＝10、D7＝50、88＝99。

インターミッション画面に入ると資金最大
1CD39DAC 28B9C70C
1CD39DB0 0C466929
1CD39DB4 B099E089
1CD39820 2059EA12
1CD39824 1045E946

強化パーツ全入手
1CA8A508 383CE788
1CA8A510 B41CD7C9
1C9025D0 147ADFC6
1C9025D8 8434D7C9

インターミッションの強化パーツ画面に入ると有効。

特殊弾開発時 全素材入手
1C902580 147ADFC6
1C902588 3854E788
1C90258C B434D749
1C902590 15F6E79D
1C902594 39A1E7B5

インターミッション画面モード変更
1CD5AA1C 3859E7Ax
1CD5AA20 0C465D9C
1CD5AA24 B019E085
1CD5AB5C 0C465D8A
1CD5AB60 90789479

xは5＝Normal、6＝Ex-Hard、7＝SPECIAL。途中でモード変更すると、その後に変更できなくなる場合がある。

EX Hardでも武器改造可能
1CA8A258 0456E6BC

パイロット養成

PP振り分けても減らない
1CAF8174 3854E7A6
1CA82724 1456E7A5
1CA833B0 1456E7A5

PP振り分けるとPP9999
1CAF8174 3854E7A6
1CA82628 3857089C
1CA833B4 3857089C

以上2つのコードは所持PPが必要値に足りなくても振り分け可能。

オプション項目

以下のコードは閲覧後にゲーム内でセーブすると、セーブデータに反映される。

ロボット大図鑑閲覧可能
1C902914 0456E7A8
1C902920 3855B00C
1C902924 B095E769
1C902828 3854E7A6

キャラクター辞典閲覧可能
1C902994 0456E7A8
1C9029A0 3855B00C
1C9029A4 B095E749
1C9029A8 3854E7A6

用語辞典閲覧可能
1C90280C 0456E7A1
1C902820 3855B00C
1C902624 B095E6A9
1C902928 3854E7A6

サウンドセレクト閲覧可能
1C90268C 0456E7A1
1C9026A0 3855B00C
1C9026A4 B095E529
1C9026A8 3854E7A6

デモセレクト閲覧可能
1C90270C 0456E7A1
1C902720 3855B00C
1C902724 B095E549
1C902628 3854E7A6

シナリオチャート閲覧可能
1C90278C 0456E7A1
1C9027A0 3855B00C
1C9027A4 B095E5D9
1C9027A8 3854E7A6

図鑑・辞典にOG2 5項目追加
1CADE224 3854E7A6
1CADE528 B654E9B9
1CAD0034 3854E7A6
1CAD0038 B4B4E9B9

ロボット大図鑑、キャラクター辞典、用語辞典を開くと有効。新規で辞典が開かない場合、「ロボット大図鑑閲覧可能」コード、または「キャラクター辞典閲覧可能」コード、「用語辞典閲覧可能」コードと併用すること。このコードは辞典が見られるだけで、OG2 5モードがプレイできるわけではないので注意。

OG2 5選択画面へ移行
0CD031A6 1456ACFC
1CB9C9B4 3854E7A6
0CD031A6 1456AC4C

1CB9C9B4 9094E02D
1CD4EBAC 1456E7A5
1CD4EBF8 1456E7A5
1CD4EDB0 1456E7A5

L1＋上ボタンで効果DN、L1＋下ボタンで効果DFF。効果ON時にインターミッションのセーブデータをロードすると有効。そのさい、セーブデータは未クリアのものでもOK。効果ONのままだとデータロードするたびに選択画面に移行してしまうので注意すること。

（東京都葛飾区／Myana）

機体変更
必須コード
1CB99550 989AE7A5
1CB99554 0C53C725
1C9A0528 2059E7B5
1C9A052C 88B5660B
1C9A0530 0436E79D
1C9A0544 08D5B00E
1C9A0548 38B9B009
1C9A054C 88B565A5
1C9A0550 B895E7A5
1C9A0554 15F6E79D
1C9A0558 9894E7A5

以下の19個のコードを使用するさいは、必ずこのコードを併用すること。

変更1体め
1C9A0224 xxxxyyyy
変更2体め
1C9A0220 xxxxyyyy
変更3体め
1C9A021C xxxxyyyy
変更4体め
1C9A0218 xxxxyyyy
変更5体め
1C9A0214 xxxxyyyy
変更6体め
1C9A0210 xxxxyyyy
変更7体め
1C9A020C xxxxyyyy
変更8体め
1C9A0208 xxxxyyyy
変更9体め
1C9A0204 xxxxyyyy
変更10体め
1C9A0200 xxxxyyyy
変更11体め
1C9A02FC xxxxyyyy
変更12体め
1C9A02F8 xxxxyyyy
変更13体め
1C9A02F4 xxxxyyyy
変更14体め
1C9A02F0 xxxxyyyy
変更15体め
1C9A02EC xxxxyyyy
変更16体め
1C9A02E8 xxxxyyyy
変更17体め
1C9A02E4 xxxxyyyy
変更18体め
1C9A02E0 xxxxyyyy
変更19体め
1C9A02DC xxxxyyyy

20体以上同時に変更したい場合は、アドレス部を復号化して－4hずつ引いていくこと。xxxxとyyyyは〈第1表〉参照。xxxxには機体変更の対象となる機体、yyyyには変更したい機体をそれぞれ指定する。

例）R－1をグランゾンに変更する場合
1C9A143D 141FE78B

同名の機体であっても複数のバージョンが存在するので（アルトアイゼンの場合「OO1初期」「ランページゴースト習得後」「敵として登場時」など）、コードの効果が得られない場合は、機体変更リストから同名機体の別の値をxxxxに入力すること。このコードの効果はセーブデータに反映されないので注意。また予期せぬ不具合が発生する可能性があるので、使用するさいはセーブデータのバックアップを取っておくこと。

（his）

PS2 新世紀エヴァンゲリオン バトルオーケストラ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 14469484
所持開発費 変動すると最大
1CBE1A30 1456E7A5
1CA6256C 1456E7A5
1CA4E8FC 1456E7A5
1CAF0F5C 1456E7A5
開発費なしでもショップ購入可能
1CAF04E8 0456E7A0
1CAF0F3C 1496D7C8
ショップに行くと全品販売
1CAFFDCC 8495E7C0
1CAFFDD0 2835E7A6
1CAFFDD4 B495E7C0

出現する商品はショップに登場するものに限られる（EVA3号機などは出現しない）。

ストーリーモード全機出現
1CAF372C 3854E6A6
1CAF3730 B8D4E7F1
1CAF3738 3854E4A6
1CAF373C B8D4E7F3

ストーリーモードの機体選択画面で有効。

対戦キャラ全開
1CA10760 3854E7A6
1CA10764 B4D4E69C

Rumble、Practice、Endlessのキャラ選択画面で有効。

対戦ステージ全開
1CA206F4 3854E7A6
1CA206FC B495E6BD

Rumble、Practiceのステージ選択画面で有効。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 グローランサーVI Precarious world

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1444CDF8
メークリッヒ所持金999999
1CC75E3C 144F25CC
戦闘獲得Exp最大（＋65535Exp）
1CBEAD20 3855E7A5
道具グッズすべて9個
4CC76166 1456DE9E
4CC761A4 1456DE9E
1CC7616C 0B4DDE9E
1CC76170 0B4DDE9E
1CC76174 0B4DDE9E
1CC76178 0B4DDE9E
1CC7617C 0B4DDE9E
1CC76180 0B4DDE9E
1CC76184 0B4DDE9E
1CC76188 0B4DDE9E
1CC7618C 0B4DDE9E
1CC76190 0B4DDE9E
1CC76194 0B4DDE9E
1CC76198 0B4DDE9E
1CC7619C 0B4DDE9E
1CC761A0 0B4DDE9E
道具グッズすべて9個（PAR 1.6J以降専用）
4CC76166 1456DE9E
4CC761A4 1456DE9E
7CC7616C 1450E7A6
45A08A31 1456E7A5
ステータス変更
パーティー1人め（メークリッヒ）
STR999 4CC8ACB0 1456E404
INT999 4CC8ACAE 1456E404
DEX999 4CC8ACB4 1456E404
現在HP999
4CC8ACBC 1456E404
現在MP999
4CC8ACC0 1456E404
NextExp0（Exp65535）
4CC8ACA4 1456B00C

戦闘してExpを1回獲得しただけでは、レベルは最大までは上昇しない。

●Wiiポイントプリペイドカード5000を購入したのに、欲しいソフトがない。『FE外伝』とか『FEトラキア776』とかがあるならすぐダウンロードするんだけど…。（京都府福知山市／半ケツ王子） ●そういっときこそエミュ。SD MEDIA LAUNCHERを使えば本体改造ナシで楽しめますよ。

パーティー２人め
STR999 4CC8B3D0 1456E404
INT999 4CC8B3CE 1456E404
DEX999 4CC8B3D4 1456E404
現在HP999
4CC8B3DC 1456E404
現在MP999
4CC8B3E0 1456E404
NextExp0（Exp65535）
4CC8B3C4 1458B00C

戦闘してExpを１回獲得しただけでは、レベルは最大までは上昇しない。

パーティー３人め
STR999 4CC8B6F0 1456E404
INT999 4CC8B6EE 1456E404
DEX999 4CC8B8F4 1456E404
現在HP999
4CC8B6FC 1456E404
現在MP999
4CC8B600 1456E404
NextExp0（Exp65535）
4CC8B6E4 1456B00C

戦闘してExpを１回獲得しただけでは、レベルは最大までは上昇しない。

パーティー４人め
STR999 4CC8BD10 1456E404
INT999 4CC8BD0E 1456E404
DEX999 4CC8BD14 1456E404
現在HP999
4CC8BD1C 1456E404
現在MP999
4CC8BD20 1456E404
NextExp0（Exp65535）
4CC8BD04 1456B00C

戦闘してExpを１回獲得しただけでは、レベルは最大までは上昇しない

パーティー５人め
STR999 4CC8C330 1456E404
INT999 4CC8C32E 1456E404
DEX999 4CC8C334 1456E404
現在HP999
4CC8C33C 1456E404
現在MP999
4CC8C340 1456E404
NextExp0（Exp65535）
4CC8C024 1456B00C

戦闘してExpを１回獲得しただけでは、レベルは最大までは上昇しない

妖精ユリィ
ステータス最大
1CC76A6C 15F7E404
1CC76A70 15F7E404
1CC76A74 15F7E404
1CC76A78 15F7E404

知識～敏捷度までがすべて999になる。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 シムーン 異薔薇戦争 封印のリ・マージョン

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1445BC28
所持金（RP）最大
1CBD3638 17E9C70C
所持金（RP）変動すると最大
1C90EDEC 1456E7A5
倉庫全商品RP１で購入可能
1C8C22AC 3854E7A6
1C8C22DC 3855E7A6
1C8C22E0 B255288D

味方関連
経験値入手で１レベルアップ
1C898A70 1456E7A5
経験値入手で１レベルアップ＆能力値最大
1C898A58 3854E7A5
1C898A5C 3855E404
1C898A60 149ACFC6
1C898A64 B075E799
1C898A68 3095E7C5
1C898A6C 0836B010
1C898A70 3894E7A1
経験値入手でレベル＆能力値最大
1C898A58 3854E7A5
1C898A5C 3855E404
1C898A60 149ACFC6
1C898A64 B075E799
1C898A68 3095E7C5
1C898A6C 0836B010
1C898A70 3894E7A1
1C898A74 3855E788
1C898A7C B0D5E7A1
1C898A80 15F6E79D
1C898A84 B0D3E79D

以上３つのコードは併用できない。

擬似戦闘シミュレーションLv99まで選択可能
3CBD3840 1456E788
特殊能力使ってもSP減らない
1C81F0C4 1456E7A5
1C81F0DC 1456E7A5
戦闘中消費アイテム使っても減らない
1C81CE6C 1456E7A5
敵ユニット操作可能
1C84D1E0 0456E780

攻撃対象は敵ユニット以外選ぶことができない。

敵ユニット操作可能
0CB1F104 1456AC0B
1C84D1E0 0456E780
0CB1F104 1456B10B
1C84D1E0 0496E780

SELECT＋L1ボタンで敵操作ON、SELECT＋L2ボタンで敵操作OFF。攻撃は敵ユニットにしかできない。

無限行動可能（コマンド操作時）
1C828E30 B656E7B0
1C828E34 B656E7A9
1C828E3C B656E7AA
無限行動可能（ダイレクト操作時）
1C828964 B656E7B0
1C828968 B656E7A9
1C82898C B656E7AA
1C828974 3845E7A6
味方無敵 敵一撃死
1C9010E0 90B4E70D
1C9010E4 0496E7A8
1C9010F0 3859E7A5

COM操作のユニットはすべて一撃死になる。

ユニット指定するとEN回復（敵味方共用） 1C8151D4 9275E7AD
1C8151D8 B034E79D
アルバム閲覧すると全開
1C8925BC 3855E7A6
1C8925C0 B095E7A5

好感度ゲージ最大
ネヴィリル
1CBD2688 1456E611
1CBD268C 1456E611
パライエッタ
1CBD26A8 1456E611
1CBD26AC 1456E611
カイム 1CBD26C8 1456E611
1CBD26CC 1456E611
モリナス 1CBD26E8 1456E611
1CBD26EC 1456E611
ロードレアモン
1CBD2608 1456E611
1CBD260C 1456E611
アルティ 1CBD2928 1456E611
1CBD292C 1456E611
フロエ 1CBD2948 1456E611
1CBD294C 1456E611
ドミヌーラ
1CBD2968 1456E611
1CBD296C 1456E611
リモネ 1CBD2988 1456E611
1CBD298C 1456E611
マミーナ 1CBD29A8 1456E611
1CBD29AC 1456E611
ユン 1CBD29C8 1456E611
1CBD29CC 1456E611
アーエル 1CBD29E8 1456E611
1CBD29EC 1456E611

好感度ランキング表示時はキャラがワポーリフになる。

アーシュラ
1CBD2908 1456E611
1CBD290C 1456E611
サイルサンドラ

1CBD2828 1456E611
1CBD282C 1456E611

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 すももももも～地上最強のヨメ～ 継承しましょ!? 恋の花ムコ争奪戦!!

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8784EC 143EA428
ギャラリー全開
4CB78752 1456B00C
1CB78758 61DFB00C
1CB7875C 61DFB00C
1CB78780 81DFB00C
4CB78764 1456B00C
シーンギャラリー全開
1CB7863C 1456E7A6
1CB78640 1456E7A6
1CB78644 1456E7A6
1CB78848 1456E7A6
1CB7864C 1456E7A6
1CB78650 1456E7A6

ADVパート関連

ツッコミポイント変動でMAX
1C874AC0 285208B5
1C874CA0 285208B5
メニュー開くとツッコミポイントMAX
1C9A2D28 1059DC3F
1C9A2D2C 285808B5
1C9A2D30 15B607BA
1C9A2D38 285408B5
1C9A2D70 0C5A13C6
1C88F3A0 0C53BD25
必ずツッコミ成功
1C874A60 0456E779
ツッコミの時間切れなし
1C874B20 0456E7EC
COMBOボーナスMAX
1C874C2C 2852E787

親密度変更

九頭竜もも子
1C8A2F90 1456Exxx
巳屋本いろは
1C8A2F94 1456Exxx
中蔡馬早苗
1C8A2F98 1456Exxx
美月瑠花 1C8A2F9C 1456Exxx
美月彩花 1C8A2FA0 1456Exxx
美月萌花 1C8A2FA4 1456Exxx

xxxは7A5＝0、4FD＝MAX。一度セーブしてから再ロードすると反映される。

親密度変更コード補助
1C9A2B28 205AE7AC
1C9A2B2C 28DA7CB5
1C9A2B40 0C5A13CD
1C87DFAC 0C53BDA5

「親密度変更」コードが再ロードなしで反映されるようになる。

戦闘関連

体力減らない
1C8885E8 1456E7A5
敵一撃死 1C888788 B1D65991

カットイン表示

敵 1C878104 1456E7A5
味方 1C87813C 1456E7A5

攻撃時に必ずカットインが表示される。

戦闘フラグON
1C8896AC 2854E7A6
1C8896C4 B0D41F59
1C88BEA0 37EFDA21

戦闘シーンが選択肢で回避できるようになる。

（住所不明／シアル）

PS2 戦闘国家・改 -LEGEND-

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 143412A8
ターン数1
4C5BDC50 1456E7A6

総資金最大

陣営1 1C5BDF90 14BE598C
陣営2 1C5BEC38 14BE598C
陣営3 1C5BFAE0 14BE598C

プレイヤー変更

陣営1 3C5BDFA0 1456E7xx
陣営2 3C5BEC48 1456E7xx
陣営3 3C5BFAF0 1456E7xx

xxはA5＝人操作、A6＝COM操作、0C＝プレイヤーなし。キャンペーンモードでは陣営2以降を「人操作」または「プレイヤーなし」にすると、陣営1の勝利になる。

SELECT＋L2ボタンで陣営1勝利
0CDFDA44 1456B10B
3C5BEC48 1456E70C
0CDFDA44 1456B10B
3C5BFAF0 1456E70C

陣営1に順番がまわっているあいだにボタンを操作すること。

兵器生産時 生産力最大
1C8D0178 3854089C
1C8D0184 BAB4E799

プレイヤー操作の陣営のみ有効、COM担当時には無効。

都市拡大時 資源備蓄最大
1C8D0308 3854E404
1C8D0314 BAB4E79F

プレイヤー操作の陣営のみ有効、COM担当時には無効。

MAP限定兵器生産可能
1C8398FC 3854E7A6

装甲歩兵をはじめとする隠し兵器を生産できるようになる（ただし生産国制限はある）。コードの効果はコード使用中、ステージ開始時にのみ有効で、戦闘途中データからは反映されない。また敵国にも反映されるので注意。生産国制限が不満な場合は、ユーザー生産型編集を活用すること。

行動終了ユニット再動可能
1C90EBBC B416E7A0
1C902A38 B656E7A0
1C906520 8335E7A0
1C906430 2435B00C
1C906434 B335E7A0

行動終了させたユニットを指定すると再動可能。

通常MAP＆現代兵器図鑑全開
3C5BDC39 1456E70C
4C5BDC36 1456B00C
視界表示なし
1C8FE950 0456E7C2
デバッグフラグ操作
0CDFDA44 1456B80B
3C5BDC38 1456E70C
0CDFDA44 1456B20B
3C5BDC38 1456E7B4

SELECT＋R1ボタンでデバッグON、SELECT＋R2ボタンでデバッグOFF。デバッグON時はCOM側も操作可能。デバッグフラグはセーブにも反映されるので、注意すること。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 まじしゃんず・あかでみい

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1445A9A0
味方HP最大維持
1C82B288 8FF5E749
1C82B28C AFF5E7E5
1C82B290 0456E7B0
1C82B294 14562FBA
味方HP＆MP最大維持
1C82B38C AFF5E7D9
1C82B390 0C59A393
1C82B394 14562FBA
1C82B288 8FF5E749
1C82B28C AFF5E7E5
1C82B290 0456B04B
1C82B294 8FF5E7DD
魔法経験値入手で魔法レベル最大
1C82AD24 3857089C
魔法経験値入手でレベルアップ
1C82AD24 3857E781

■SSとDCの修理受け付けが終了するので、動作確認しとかなきゃ。（愛知県知多郡／岡谷寛成） ◎9月28日到着分をもって終了。なおサターンはSSKeyを取り付けるとメディア外周部のソフトプロテクトを読みにいかなくなるため、ピックアップの延命効果ももたらしてくれるそうです。

魔法使用時 MP回復
1C8AF7E4 9254E7DD
1C8AF7E8 B254E7D9
1C8AF7EC B234E5E9
アイテム合成時 材料減らない
1C8964B0 1456E7A5
アイテム装備制限解除
1C8ADFD0 B4F8E7A0
1C8ADFD4 0456E7A3

合成専用アイテムは装備できない。

拠点でアイテム閲覧すると全アイテム入手 1C8937D4 B899E7A5
1C8937E4 2CB3E710

拠点でアイテムを見るごとに1番めから251番めまでのアイテムが埋まる。バグアイテムも出現するので注意すること。

アイテムバンクのアイテム変更

1番め	4CB9E5FE	1456E7xx
2番め	4CB9E504	1456E7xx
3番め	4CB9E502	1456E7xx
4番め	4CB9E508	1456E7xx
5番め	4CB9E506	1456E7xx
6番め	4CB9E50C	1456E7xx
7番め	4CB9E50A	1456E7xx
8番め	4CB9E510	1456E7xx
9番め	4CB9E50E	1456E7xx
10番め	4CB9E514	1456E7xx
11番め	4CB9E512	1456E7xx
12番め	4CB9E518	1456E7xx
13番め	4CB9E516	1456E7xx
14番め	4CB9E51C	1456E7xx
15番め	4CB9E51A	1456E7xx
16番め	4CB9E520	1456E7xx
17番め	4CB9E51E	1456E7xx
18番め	4CB9E524	1456E7xx
19番め	4CB9E522	1456E7xx
20番め	4CB9E428	1456E7xx

xxはアイテムリスト〈第2表〉参照。21番め以降はアドレス部を復号化して+2hずつ加えること。512番めまで有効。

味方無限行動可能
1C82D01C B4B6E7A1
1C82D024 3854E7A5

味方ターンを終了させる場合は、職術メニューからターン終了を選択すること（ゲームソフト説明書の11ページ参照）。

味方ターン時 敵操作可能
1C8FF320 1456E7A5
1C8F0ED4 1456E7A5

同士討ちはできない。

SELECT+上ボタンでステージクリア
1C82DD0C 8357E62E
0CBDAE26 1456B0FB
1C82DD0C 3857E7A5

プレイヤーターン時に有効。

魔法倉庫 開始面全開
1CBE2F9C 1355E6A6
1CBE2FA0 1355E6A6
1CBE2FA4 1355E6A6
1CBE2FA8 1355E6A6
1CBE2FAC 1355E6A6
1CBE2FB0 1355E6A6
1CBE2FB4 1355E6A6
4CBE2FB8 1456E6A6

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 魔女っ娘ア・ラ・モードII ～魔女と剣のストラグル～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC87848C 1442977C
SPECIAL全開
1C8618A4 2851E7A6
1C8618E4 284FB00C

システムロードで有効になる。

（住所不明／シアル）

PS2 マナケミア ～学園の錬金術師たち～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878574 14973510
所持金最大
1C30BA60 144F25CC
アイテム数変動すると99個
0C30DC04 1456B1FC
1C90A68C 1456E7A5
0C30DC04 1456B14C
1C90A68C C7F6E7A2

上+L2ボタンで効果ON、下+L2ボタンで効果OFF。効果ONのあいだは重要アイテムも99個になるので注意。

戦闘中 HP&SP減らない
1C9A0328 B0C2E7B9
1C9A032C 0C577F9D
1C9A0330 B0C2E7D5
1CB0EDF8 1053C7A5
バーストゲージ上昇すると最大
1CD70F80 3845089C
バースト状態時 1撃でチェイン数9999 1CD729D4 384F089C
戦闘中 フィニッシュバーストゲージ最大
1CD712B0 3859E781
1CD712B4 B259E7D1

フィニッシュバーストゲージ最大時にバースト状態になると、命令コマンドのなかに「必殺技」が追加される。

AP変動すると最大
1C8F614C 1456E7A5
装備し直すとAP以外ステータス最大
1C8F7758 B70FE785
ヴェイン ステータス変更
AP99999 1C7FEEC4 1455692C
現在HP999
4C7FEE1C 1456E404
現在MP999
4C7FEE1A 1456E404
最大HP999
4C7FEE20 1456E404
最大MP999
4C7FEE1E 1456E404
物攻999 4C7FEE24 1456E404
魔攻999 4C7FEE22 1456E404
物防999 4C7FF128 1456E404
魔防999 4C7FF126 1456E404
速さ999 4C7FF12C 1456E404
ダンジョン内の経過時間停止
0C30DC04 1458B2FC
1C8C309C 37EFE7A5
0C30DC04 1456B24C
1C8C309C 37EFE7A6

上+R2ボタンで時間停止ON、下+R2ボタンで時間停止OFF。

Extra内容全開（PAR1 6J以降専用）
7C4BB570 1428E7A6
EF6A8023 1456E7A5

Bxtraはゲーム内でセーブすると、タイトル画面に出現。

（東京都葛飾区／Myana）

PS2 武装錬金 ～ようこそ パピヨンパークへ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878574 143542E8
○ボタンでヒートアップ発動
1C86D0CC 1456E7A5
ヒートアップ発動時間減らない
1C86B2B4 384FE7A5

場面切り替えなどで、ヒートアップが解除される場合あり。

つねにヒートアップ
1C86B014 27EFE765
1C86B018 BACFE745
1C86B340 2710E7A6
1C86B344 B7B0E7A1
1C86B2B4 384FE7A5
1C863B74 1456E7A5
敵撃破で撃破数最大
1C83FC24 1456E7A5
敵撃破で獲得経験値最大
1CB6F780 144F25CC
1撃でコンボ数最大
1C8389D8 1456E7A5
ステージクリア時間0
1CB6F774 1456E7A6

● FF」20周年記念ソフトが格ゲーとはちょっと驚きでした。（静岡県富士市／ガガンボ改めスマル） ●はPSPゲームとして発売されることにもビックリ!! しかも「ドラマティックプログレッシブアクション」って何だよ!! 『DISSIDIA』公式サイトはMacOS9（『IE』）じゃ見られないし。

カスタマイズ パワーアップ時に振り分けEXP999999
1C828A68 2055E79C
1C828A88 282F25CC

カスタマイズはウマカバーガーで行なう。TOTALEXPを振り分けると、セーブデータにも反映される。

（東京都葛飾区／Myana）

PSP SIMPLE2500シリーズ Portable!! Vol.8 THE どこでもギャル麻雀

CWCheat用コード

ゲームID _S ULJS-00084
麻雀ツアー
所持金最大
_L 0x20F13760 0x05F5E0FF
必殺技アイテム全部
_L 0x40F13700 0x00090001
_L 0x00000009 0x00000000
プレゼントアイテム全部
L 0x40F13734 0x000B0001
_L 0x00000009 0x00000000
ジャングルステージ出現
_L 0x20F13724 0x00000001
石器時代ステージ出現
_L 0x20F13728 0x00000001
露天風呂ステージ出現
_L 0x20F1372C 0x00000001
脱出用パスポート入手済み
_L 0x20F13730 0x00000001
4ステージ課題クリア
_L 0x00F1378C 0x0000000F
好感度最大
双葉理保
_L 0x00F13780 0x00000063
川村優
_L 0x00F13784 0x00000063
如月遥
_L 0x00F13788 0x00000063
システム関連
麻雀ツアー ちょっときびしいモード出現
_L 0x00EF9185 0000000001
フリー対局 服全開&色変更可能
_L 0x40EF918C 0x00100001
_L 0x00000001 0x00000000
_L 0x00EF9186 0000000001
ギャラリー PVシアター全開
_L 0x40EF91D0 0x000F0001
_L 0x000F423F 0x00000000
ギャラリー 壁紙全開
_L 0x40F109B0 0x00300001
_L 0x00000001 0x00000000

（東京都葛飾区／Myana）

PSP ドラゴンボールZ 真武道会 2

CWCheat用コード

ゲームID _S ULJS-00107
所持金最大
_L 0x202B9904 0x3B9AC9FF
_L 0x2031DEF4 0x3B9AC9FF
アナザーロード
ブースターカード全部（No 1〜110まで各30枚）
_L 0x8032333C 0x006E0002
_L 0x0000001E 0x00000000

（東京都葛飾区／Myana）

PSP ファイナルファンタジーII

CWCheat用コード

ゲームID _S ULJM-05245
ギル最大
_L 0x2139734C 0x05F5E0FF
歩数最大
_L 0x21397348 0x0098967F
キャラ1人め能力値最大
_L 0x11397162 0x0000270F
_L 0x21397164 0x03E7270F
_L 0x21397168 0x636303E7
_L 0x2139716C 0x63636363
キャラ2人め能力値最大
_L 0x213971E0 0x270F270F
_L 0x213971E4 0x03E703E7
_L 0x213971E8 0x63636363
_L 0x113971EC 0x00006363
キャラ3人め能力値最大
_L 0x1139725E 0x0000270F
_L 0x21397260 0x03E7270F
_L 0x21397264 0x636303E7
_L 0x21397268 0x63636363
キャラ4人め能力値最大
_L 0x213972DC 0x270F270F
_L 0x213972E0 0x03E703E7
_L 0x213972E4 0x63636363
_L 0x113972E8 0x00006363

以上4つのコードを使用すると、HPが9999／9999、MPが999／999、ちから、せいしん、ちせい、たいりょく、すばやさ、まりょくが99になる。

キャラ1人め熟練度最大
_L 0x8139719A 0x00180001
_L 0x10001063 0x00000000
キャラ2人め熟練度最大
_L 0x81397218 0x00180001
_L 0x10001063 0x00000000
キャラ3人め熟練度最大
_L 0x81397296 0x00180001
_L 0x10001063 0x00000000
キャラ4人め熟練度最大
_L 0x81397314 0x00180001
_L 0x10001063 0x00000000
かいひりつ99%に上昇
_L 0x113971CA 0x00000F63
_L 0x11397248 0x00000F63
_L 0x113972C6 0x00000F63
_L 0x11397344 0x00000F63
まほうぼうぎょ99%に上昇
_L 0x113971CC 0x00000F63
_L 0x1139724A 0x00000F63
_L 0x113972C8 0x00000F63
_L 0x11397346 0x00000F63
アイテム種類変更
アイテム1番め
_L 0x01397358 0x000000xx
アイテム2番め
_L 0x01397359 0x000000xx
アイテム3番め
_L 0x0139735A 0x000000xx
アイテム4番め
_L 0x0139735B 0x000000xx
アイテム5番め
_L 0x0139735C 0x000000xx
アイテム6番め
_L 0x0139735D 0x000000xx
アイテム7番め
_L 0x0139735E 0x000000xx
アイテム8番め
_L 0x0139735F 0x000000xx
アイテム9番め
_L 0x01397360 0x000000xx
アイテム10番め
_L 0x01397361 0x000000xx

アイテム11番め以降はアドレス部に+1hずつ加えること。206番めまで有効。xxは種類で、アイテムリスト〈第3表〉を参照すること。

アイテム個数変更
アイテム1番め
_L 0x01397427 0x000000xx
アイテム2番め
_L 0x01397428 0x000000xx
アイテム3番め
_L 0x01397429 0x000000xx
アイテム4番め
_L 0x0139742A 0x000000xx
アイテム5番め
_L 0x0139742B 0x000000xx
アイテム6番め
_L 0x0139742C 0x000000xx
アイテム7番め
_L 0x0139742D 0x000000xx
アイテム8番め
_L 0x0139742E 0x000000xx
アイテム9番め
_L 0x0139742F 0x000000xx
アイテム10番め
_L 0x01397430 0x000000xx

アイテム11番め以降はアドレス部に+1hずつ加えること。206番めまで有効。xxは個数で00＝0個、63＝99個。

モンスター図鑑全開
_L 0x413976E0 0x00550001
_L 0x03E703E7 0x00000000
_L 0x11397834 0x000003E7

（東京都葛飾区／Myana）

●長崎県では「PS3売り切れ!!」という事態に遭遇することはありませんでした。（長崎県西彼杵郡／SOS団長）●すると長崎には初期ファームのままのPS3本体がまだ売れ残っているんですね。ファームを切り替えられるMOD-Chipが登場したので、そろそろ"長崎詣で"が始まるかも。

〈第1表〉「スーパーロボット大戦OG オリジナルジェネレーションズ」機体リスト

xxxx	yyyy	機体名（初期HP）
1456	E7A5	ダミー（HP2900）
1455	E7A6	ダミー（HP2900）
1454	E7A7	71式戦車バルドング（HP2900）
1453	E7A8	71式戦車バルドング（HP2900）
145A	E7A1	71式戦車バルドング（HP2900）
1459	E7A2	71式戦車バルドング（HP2900）
1458	E7A3	81式PTキャリア（HP4800）
1457	E7A4	81式PTキャリア（HP4800）
144E	E79D	81式PTキャリア（HP4800）
144D	E79E	AMガンナー（HP4400）
144C	E79F	F－28メッサー（HP2000）
144B	E7A0	F－28メッサー（HP2000）
1452	E799	F－28メッサー（HP2000）
1451	E79A	F－28メッサー（HP2000）
1450	E79B	F－28メッサー（HP2000）
144F	E79C	F－28メッサー（HP2000）
1446	E7B5	F－28メッサー（HP2000）
1445	E7B6	F－28メッサー（HP2000）
1444	E7B7	F－32Vシュヴェールト改（HP3600）
1443	E7B8	F－32Vシュヴェールト改（HP3000）
144A	E7B1	F－32シュヴェールト（HP2600）
1449	E7B2	F－32シュヴェールト（HP3500）
1448	E7B3	F－32シュヴェールト改（HP3000）
1447	E7B4	Gホーク（HP6500）
143E	E7AD	Gホーク（HP7000）
143D	E7AE	R－1（HP4000）
143C	E7AF	R－1（HP7000）
143B	E7B0	R－1（HP4000）
1442	E7A9	R－1（HP3800）
1441	E7AA	R－2（HP4300）
1440	E7AB	R－2（HP8000）
143F	E7AC	R－2パワード（HP4700）
1436	E7C5	R－2パワード（HP4800）
1435	E7C6	R－3（HP3800）
1434	E7C7	R－3パワード（HP4500）
1433	E7C8	R－3パワード（HP4700）
143A	E7C1	R－GUN（HP3600）
1439	E7C2	R－GUN（HP35000）
1438	E7C3	R－GUNパワード（HP3700）
1437	E7C4	R－GUNパワード（HP3700）
142E	E7BD	R－GUNリヴァーレ（HP160000）
142D	E7BE	R－ウィング（HP4000）
142C	E7BF	R－ウィング（HP4000）
142B	E7C0	R－ウィング（HP3800）
1432	E7B9	SF－29Vランゼン改（HP3400）
1431	E7BA	SF－29Vランゼン改（HP3700）
1430	E7BB	SF－29ランゼン（HP2400）
142F	E7BC	SF－29ランゼン（HP2400）
1426	E7D5	SF－29ランゼン（HP2400）
1425	E7D6	SRX（HP8500）
1424	E7D7	SRX（HP8200）
1423	E7D8	SRX（HP10000）
142A	E7D1	アインストアイゼン（HP8000）
1429	E7D2	アインストクノッヘン（HP5000）
1428	E7D3	アインストグリート（HP6800）
1427	E7D4	アインストゲミュート（HP10000）
141E	E7CD	アインストレンセイア（HP250000）
141D	E7CE	アインストレンセイア（HP120000）
141C	E7CF	アウセンザイター（HP7700）
141B	E7D0	アッシュセイヴァー（HP3800）
1422	E7C9	アッシュセイヴァー（HP67000）
1421	E7CA	量産型アッシュセイヴァー（HP8800）
1420	E7CB	アステリオン（HP4200）
141F	E7CC	アルトアイゼン（HP4200）
1496	E765	アルトアイゼン（HP4200）
1495	E766	アルトアイゼン（HP4200）
1494	E767	アルトアイゼン（HP6000）
1493	E768	アルトアイゼン・ナハト（HP4200）
149A	E761	アルトアイゼン・リーゼ（HP5500）
1499	E762	アルバトロス（HP32000）
1498	E763	アルバトロス（HP50000）
1497	E764	アルブレード（HP3500）
148E	E75D	アンジュルグ（HP6200）
148D	E75E	アンジュルグ（HP6200）
148C	E75F	イルメヤ（HP3800）
148B	E760	イルメヤ・アフ（HP4200）

1492	E759	ヴァイクル（HP65000）
1491	E75A	ヴァイクルーベン（HP29000）
1490	E75B	ヴァイサーガ（HP7000）
148F	E75C	ヴァイスリッター（HP4000）
1486	E775	ヴァイスリッター（HP9500）
1485	E776	ヴァイスリッター（HP4000）
1484	E777	ヴァイスリッター（HP4000）
1483	E778	ヴァイスリッター（HP7500）
148A	E771	ヴァルシオーネ（HP5000）
1489	E772	ヴァルシオーネ（HP5300）
1488	E773	ヴァルシオーネ（HP9000）
1487	E774	ヴァルシオン（HP45000）
147E	E76D	ヴァルシオン改（HP30000）
147D	E76E	ヴァルシオン改（HP8400）
147C	E76F	ウィングガスト（HP7000）
147B	E770	ウィングガスト（HP7500）
1482	E769	ウィングガスト（HP7000）
1481	E76A	ウィングガスト（HP7500）
1480	E76B	エゼキエル（HP14000）
147F	E76C	エゼキエル（HP32000）
1476	E785	エゼキエル・アドム（HP43000）
1475	E786	エゼキエル・サゴル（HP40000）
1474	E787	エゼキエル・ラヴァン（HP45000）
1473	E788	エルアインス（HP4200）
147A	E781	エルアインス（HP7600）
1479	E782	エルアインス（HP32000）
1478	E783	ガーリオン（HP7000）
1477	E784	ガーリオン（HP6200）
146E	E77D	ガーリオン（HP4200）
146D	E77E	ガーリオン（HP5200）
146C	E77F	ガーリオン LB（HP7500）
146B	E780	ガーリオン LB（HP7500）
1472	E779	ガーリオン・カスタム（HP19000）
1471	E77A	ガーリオン・カスタム（HP18000）
1470	E77B	ガーリオン・カスタム（HP3800）
146F	E77C	ガーリオン・カスタム（HP16000）
1466	E795	ガーリオン・トロンベ（HP18000）
1465	E796	ガストランダー（HP7000）
1464	E797	ガストランダー（HP7500）
1463	E798	ガストランダー（HP7000）
146A	E791	ガストランダー（HP7500）
1469	E792	カリオン（HP3200）
1468	E793	カリオン（HP3200）
1467	E794	カリオン（HP20000）
145E	E78D	ガルガウ（HP170000）
145D	E78E	ガンセクト（HP4000）
145C	E78F	キラーホエール（HP16000）
145B	E790	キラーホエール（HP32000）
1462	E789	キラーホエール（HP24000）
1461	E78A	キラーホエールDS（HP7500）
1460	E78B	グランゾン（HP25000）
145F	E78C	グランゾン（HP6500）
14D6	E725	グランゾン（HP44000）
14D5	E726	グルンガスト（HP7000）
14D4	E727	グルンガスト（HP7500）
14D3	E728	グルンガスト2号機（HP7000）
14DA	E721	グルンガスト2号機（HP7500）
14D9	E722	グルンガスト（HP7000）
14D8	E723	グルンガスト弐式（HP6500）
14D7	E724	グルンガスト弐式（HP7000）
14CE	E71D	グルンガスト弐式（HP13000）
14CD	E71E	グルンガスト弐式（HP13000）
14CC	E71F	グルンガスト参式（HP8300）
14CB	E720	グルンガスト参式（HP8300）
14D2	E719	グルンガスト零式（HP7500）
14D1	E71A	グルンガスト零式（HP7500）
14D0	E71B	グルンガスト零式（HP27000）
14CF	E71C	グルンガスト零式（HP20000）
14C6	E735	グレートアーク（HP32000）
14C5	E736	グレイターキン（HP150000）
14C4	E737	クロガネ（HP12000）
14C3	E738	クロガネ（HP39000）
14CA	E731	クロガネ（HP12000）
14C9	E732	クロガネ（HP16000）
14C8	E733	ゲシュペンスト（HP3600）
14C7	E734	ゲシュペンスト・タイプR（HP4200）
14BE	E72D	ゲシュペンスト・タイプS（HP46000）

14BD	E72E	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14BC	E72F	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14BB	E730	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14C2	E729	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14C1	E72A	量産型ゲシュペンストMk－II（HP8000）
14C0	E72B	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14BF	E72C	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14B6	E745	量産型ゲシュペンストMk－II（HP6900）
14B5	E746	量産型ゲシュペンストMk－II（HP7400）
14B4	E747	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14B3	E748	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3700）
14BA	E741	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14B9	E742	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3700）
14B8	E743	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14B7	E744	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14AE	E73D	量産型ゲシュペンストMk－II（HP3800）
14AD	E73E	ゲシュペンストMk－II・タイプR（HP3800）
14AC	E73F	ゲシュペンストMk－II・タイプR（HP3800）
14AB	E740	ゲシュペンストMk－II・タイプR（HP3700）
14B2	E739	ゲシュペンストMk－II・タイプR（HP3800）
14B1	E73A	ゲシュペンストMk－II・タイプS（HP5000）
14B0	E73B	ゲシュペンストMk－II・タイプS（HP4400）
14AF	E73C	ゲシュペンストMk－IIタイプTT（HP3800）
14A6	E755	ゲシュペンストMk－IIタイプTT（HP3800）
14A5	E756	ゲシュペンストMk－IIタイプTT（HP3800）
14A4	E757	サイバード（HP5500）
14A3	E758	サイバード（HP5800）
14AA	E751	サイバスター（HP5500）
14A9	E752	サイバスター（HP5800）
14A8	E753	サイバスター（HP9800）
14A7	E754	シカンスクード（HP8000）
149E	E74D	シカンスクード（HP8000）
149D	E74E	シカンスクード（HP12000）
149C	E74F	シカンスクード・トゥロ（HP9000）
149B	E750	シュノバルト（HP4300）
14A2	E749	シュノバルト（HP4400）
14A1	E74A	シュノバルト（HP4300）
14A0	E74B	ジュデッカ（HP200000）
149F	E74C	ジュデッカ（HP240000）
1416	E7E5	ジュデッカ（HP280000）
1415	E7E6	シュテルン・ノイレジセイア（HP470000）
1414	E7E7	シュテルン・ノイレジセイア（HP500000）
1413	E7E8	シュテルン・ノイレジセイア（HP550000）
141A	E7E1	ジルベルヴィント（HP110000）
1419	E7E2	シロガネ（HP13000）
1418	E7E3	シロガネ（HP14000）
1417	E7E4	シロガネ（HP120000）
140E	E7DD	スレードゲルミル（HP160000）
140D	E7DE	スレードゲルミル（HP160000）
140C	E7DF	ゼカリア（HP8300）
140B	E7E0	セプタギン（HP240000）
1412	E7D9	セプタギン（HP280000）
1411	E7DA	セプタギン（HP320000）
1410	E7DB	ソウルゲイン（HP150000）
140F	E7DC	ソルプレッサ（HP3700）
1406	E7F5	ダイゼンガー（HP7800）
1405	E7F6	ダイゼンガー（HP7800）
1404	E7F7	タウゼントフェスラー（HP8000）
1403	E7F8	タウゼントフェスラー（HP8500）
140A	E7F1	タウゼントフェスラー（HP8500）
1409	E7F2	ツヴァイザーゲイン（HP320000）
1408	E7F3	ディカステス（HP300000）
1407	E7F4	ディカステス（HP270000）
14FE	E7ED	トルーキン（HP190000）
14FD	E7EE	ノイレジセイア（HP450000）
14FC	E7EF	ハガネ（HP12000）
14FB	E7F0	ハガネ（HP15000）
1402	E7E9	ハガネ（HP12000）
1401	E7EA	ハガネ（HP14000）
1400	E7EB	ハバクク（HP10000）
14FF	E7EC	バレリオン（HP7800）
14F6	E705	バレリオン（HP7800）
14F5	E706	バレリオン（HP8400）
14F4	E707	バレリオン・カスタム（HP20000）
14F3	E708	バレリオン・カスタム（HP20000）
14FA	E701	バレリオンV（HP8700）
14F9	E702	バレリオンV（HP8600）

●「一騎当千」のヒロインが、たいてい白いパンツをはいてるのはなぜ？（千葉県千葉市／病気）●シミが目立ちやすいから。というわけではなく、巨乳をいたぶられようが失禁しようが、この布1枚を身にまとっているかぎり戦い続けられるから。最後に、白旗代わりに旗めかせるのです

14F8	E703	バレリオンV（HP8000）	132E	E6BD	ラビエサーシュ（HP120000）	136C	E67F	コスモリオン・タイプF（HP4800）
14F7	E704	ヒュッケバイン（HP3900）	132D	E6BE	ラントグリース（HP5400）	136B	E680	コスモリオン・タイプF（HP4800）
14EE	E7FD	ヒュッケバインMk−IIIトロンベ（HP3800）	132C	E6BF	ラントグリーズ（HP8500）	1372	E679	コスモリオン・タイプV（HP5400）
14ED	E7FE	ヒュッケバイン008L（HP4200）	132B	E6C0	ラントグリーズ（HP18000）	1371	E67A	コスモリオン・タイプV（HP5400）
14EC	E7FF	ヒュッケバイン009（HP4000）	1332	E6B9	リオン（HP3900）	1370	E67B	コンパチブルカイザー（HP7600）
14EB	E700	ヒュッケバインMk−II（HP3900）	1331	E6BA	リオン（HP3900）	136F	E67C	ソーリオン（HP4600）
14F2	E7F9	ヒュッケバインMk−II（HP4000）	1330	E6BB	リオン・タイプT（HP4500）	1366	E695	ソーリオン（HP4600）
14F1	E7FA	ヒュッケバインMk−II（HP9000）	132F	E6BC	リオン・タイプF（HP4500）	1365	E696	ジガンスパーダ（HP130000）
14F0	E7FB	量産型ヒュッケバインMk−II（HP4000）	1326	E6D5	リオン・タイプF（HP4200）	1364	E697	ズィーガーリオン（HP4200）
14EF	E7FC	量産型ヒュッケバインMk−II（HP5800）	1325	E6D6	リオン・タイプF（HP4500）	1363	E698	ストーク（HP33000）
14E6	E715	量産型ヒュッケバインMk−II（HP3900）	1324	E6D7	リオン・タイプF（HP4800）	136A	E691	ストーク（HP72000）
14E5	E716	量産型ヒュッケバインMk−II（HP3900）	1323	E6D8	リオン・タイプV（HP5200）	1369	E692	ストライカー・フレーム（HP4200）
14E4	E717	量産型ヒュッケバインMk−II（HP6800）	132A	E6D1	リオン・タイプV（HP5400）	1368	E693	ダイゼンガー（HP7800）
14E3	E718	ヒュッケバインMk−III・タイプL（HP4100）	1329	E6D2	リオン・タイプV（HP6000）	1367	E694	テュガテール（HP130000）
14EA	E711	ヒュッケバインMk−III・タイプR（HP4100）	1328	E6D3	ノウルゲイン（HP6800）	135E	E68D	デュミナス・プロートン（HP210000）
14E9	E712	ヒュッケバインMk−IIIトロンベ（HP4100）	1327	E6D4	M−ADATS（HP4000）	135D	E68E	トライロバイト（HP100000）
14E8	E713	ヒュッケバインガンナー・タイプL（HP4800）	131E	E6CD	M−ADATS（HP4000）	135C	E68F	バルトール（HP7700）
14E7	E714	ヒュッケバインガンナー・タイプR（HP4800）	131D	E6CE	核ミサイル（HP10000）	135B	E690	バルトール（HP36000）
14DE	E70D	ヒュッケバインボクサー・タイプL（HP5700）	131C	E6CF	虎龍王（HP8300）	1362	E689	ヒュデクリンス（HP150000）
14DD	E70E	ヒュッケバインボクサー・タイプR（HP5700）	131B	E6D0	大型ミサイル（HP5000）	1361	E68A	ヒリュウ（HP12000）
14DC	E70F	ヒリュウ改（HP12000）	1322	E6C9	大型ミサイル（HP5000）	1360	E68B	ヒレフォール（HP4900）
14DB	E710	ヒリュウ改（HP14000）	1321	E6CA	龍虎王（HP8300）	135F	E68C	ヒレフォール（HP175000）
14E2	E709	ヒルトシュバイン（HP4100）	1320	E6CB	ART−1（HP4000）	13D6	E625	ファイター・ロア（HP1600）
14E1	E70A	ヒルトシュバイン（HP4100）	131F	E6CC	ART−ウィング（HP4000）	13D5	E626	フライヤー・フレーム（HP3500）
14E0	E70B	ヒルトシュバイン（HP6500）	1396	E665	Gバイソン（HP4300）	13D4	E627	ヘビーバレリオン（HP24000）
14DF	E70C	ヒルトヒルガー（HP4200）	1395	E666	Gラプター（HP4000）	13D3	E628	ヘビーバレリオン（HP24000）
1356	E6A5	ヒルトヒルガー・タイプL（HP4200）	1394	E667	アーンェント・ファイター（HP2800）	13DA	E621	ヘビーバレリオン（HP9900）
1355	E6A6	ヒルトファルケン（HP4000）	1393	E668	アーンェント・ファイター（HP2800）	13D9	E622	ヘビーバレリオン（HP9900）
1354	E6A7	ヒルトファルケン（HP34000）	139A	E661	アーンェント・ヘッド（HP2800）	13D8	E623	ボクサーパーツ（HP2900）
1353	E6A8	ヒルトファルケン・タイプL（HP4000）	1399	E662	アーンェント・ヘッド（HP2800）	13D7	E624	ロア（HP2900）
135A	E6A1	ヒルトラプター（HP3700）	1398	E663	アーマリオン（HP4500）	13CE	E61D	ミロンガ（HP8700）
1359	E6A2	ヒルトラプター（HP3700）	1397	E664	アーマリオン（HP4500）	13CD	E61E	ミロンガ（HP88000）
1358	E6A3	ヒルトラプター（FM）（HP3700）	138E	E65D	アカレス（HP120000）	13CC	E61F	ヤルダバオト（HP4500）
1357	E6A4	ヒルトラプター（FM）（HP3700）	138D	E65E	ヴァイスセイヴァー（HP115000）	13CB	E620	ラーズアングリフ・レイブン（HP6600）
134E	E69D	フーレ（HP50000）	138C	E65F	アステリオンAX（HP4400）	13D2	E619	ラーズアングリフ・レイブン（HP6600）
134D	E69E	フーレ（HP60000）	138B	E660	ヴァルシオン改・タイプCF（HP123000）	13D1	E61A	ラントグリーズ・レイブン（HP6400）
134C	E69F	フェアリオン・タイプG（HP3300）	1392	E659	エクサランス・コスモドライバー（HP4400）	13D0	E61B	ラントグリース・レイブン（HP6400）
134B	E6A0	フェアリオン・タイプS（HP3300）	1391	E65A	エクサランス・コスモドライバー（HP4400）	13CF	E61C	ラントリオン（HP4800）
1352	E699	フュルギア（HP4200）	1390	E65B	エクサランス・ストライカー（HP4600）	13C6	E635	ラントリオン（HP4800）
1351	E69A	ヘルゲルミル（HP135000）	138F	E65C	エクサランス・ストライカー（HP4600）	13C5	E636	リオン（HP3900）
1350	E69B	ヘルゲルミル（HP125000）	1386	E675	エクサランス・ストライカー（HP4600）	13C4	E637	レイディバード（HP8000）
134F	E69C	ヘルゲルミル（HP110000）	1385	E676	エクサランス・フライヤー（HP4200）	13C3	E638	レイディバード（HP8000）
1346	E6B5	量産型ヘルゲルミル（HP30000）	1384	E677	エクサランス・フライヤー（HP4200）	13CA	E631	レイディバード（HP8500）
1345	E6B6	ヘルゼイン・リヒカイト（HP135000）	1383	E678	エレオス（HP140000）	13C9	E632	斬艦刀（HP2800）
1344	E6B7	ヘルゼイン・リヒカイト（HP7800）	138A	E671	カーリオン（HP4200）	13C8	E633	量産型ゲシュペンストMk−II（HP3800）
1343	E6B8	ペレグリン（HP29000）	1389	E672	ガーリオン（HP4200）	13C7	E634	量産型ジカンスパーダ（HP17000）
134A	E6B1	ペレグリン（HP35000）	1388	E673	ガーリオン・カスタム（HP18000）	13BE	E62D	量産型ヒュッケバインMk−II（HP4000）
1349	E6B2	ペレグリン（HP34000）	1387	E674	ガーリオン・カスタム（HP18000）	13BD	E62E	ガーリオン（HP18000）
1348	E6B3	ペレグリン（HP45000）	137E	E66D	カーリオン・カスタム（HP18000）	13BC	E62F	量産型ゲシュペンストMk−II（HP6900）
1347	E6B4	ペレグリン（HP39000）	137D	E66E	カーリオン・カスタム（HP18000）	13BB	E630	エクサランス・AF（HP2800）
133E	E6AD	マハト（HP45000）	137C	E66F	ガーリオン・カスタム・LB（HP18000）	13C2	E629	エクサランス・AH（HP2800）
133D	E6AE	ミシュレイ（HP4500）	137B	E670	カーリオン・カスタム・LB（HP16000）	13C1	E62A	ストライカー・フレーム（HP4200）
133C	E6AF	ミシュレイ・アフ（HP5000）	1382	E669	カーリオン・カスタム"無明"（HP63000）	13C0	E62B	フライヤー・フレーム（HP3500）
133B	E6B0	メギロート（HP3000）	1381	E66A	ガロイカ（HP3700）	13BF	E62C	ゲシュペンストMk−III（HP4200）
1342	E6A9	メギロート・アフ（HP3600）	1380	E66B	カロイカ（HP3700）	13B6	E645	ジカンスクード（HP9500）
1341	E6AA	メギロート（HP3000）	137F	E66C	カロイカ・ナイ（HP4500）	13B5	E646	アンジュルグ（HP6200）
1340	E6AB	ラーズアングリフ（HP5600）	1376	E685	ガロイカ・デグ（HP4900）	13B4	E647	量産型ヒュッケバインMk−II（HP4000）
133F	E6AC	ラーズアングリフ（HP44000）	1375	E686	グルンカスト参式（HP8300）	13B3	E648	量産型ヒュッケバインMk−II（HP4000）
1336	E6C5	ライノセラス（HP25000）	1374	E687	グレイストーク（HP38000）	13BA	E641	グルンガスト2号機（HP20000）
1335	E6C6	ライノセラス（HP32000）	1373	E688	グレイストーク（HP90000）	13B9	E642	コンテナ（HP100）
1334	E6C7	ライノセラス（HP30000）	137A	E681	ゲシュペンスト・タイプRV（HP3900）	13B8	E643	ヴァルシオン改・タイプCF（HP300000）
1333	E6C8	ライノセラス（HP42000）	1379	E682	コスモドライバー・フレーム（HP3800）	13B7	E644	ガーリオン・カスタム"無明"（HP148000）
133A	E6C1	ライノセラス（HP35000）	1378	E683	コスモリオン（HP4200）	13AE	E63D	量産型ヒュッケバインMk−II（HP4000）
1339	E6C2	ライン・ヴァイスリッター（HP5100）	1377	E684	コスモリオン（HP4200）	13AD	E63E	ミロンガ（HP6700）
1338	E6C3	ライン・ヴァイスリッター（HP145000）	136E	E67D	コスモリオン・タイプV（HP7000）	13AC	E63F	グルンガスト参式（HP8300）
1337	E6C4	ラビエサーシュ（HP5500）	136D	E67E	コスモリオン・タイプV（HP15000）			

（his）

〈第2表〉「ましじゃんず・あかでみい」アイテムリスト

xx	アイテム	9E	ミナギルン	B8	ATK支援薬α	AA	ビターチョコ	C4	バイタフネス
A5	なし	9F	バイタリアンX	B1	ATK支援薬β	AB	ライトチョコ	BD	バイマインド
A6	おにぎり	A0	アトレアルV	B2	DEF支援薬α	AC	ATK支援試薬	BE	無敵錠剤
A7	串かつ	99	マンモスエキス	B3	DEF支援薬β	C5	MATK支援試薬	BF	バトルロード
A8	から揚げ	9A	手作り弁当	B4	MATK支援薬α	C6	タイムアクセラ	C0	デストロイヤー
A1	ガトーショコラ	9B	お子様ランチ	AD	MATK支援薬β	C7	ノウルフル	B9	タイムトラベル
A2	スパゲティ	9C	鬼神弁当	AE	MDEF支援薬α	C8	ヒールミスト	BA	ボムキャンディ
A3	マンモスミート	B5	満漢全席	AF	MDEF支援薬β	C1	ヒールストーム	BB	ミニボム（火）
A4	メロンソーダ	B6	仙丹	B0	ホワイトチョコ	C2	クリアミスト	BC	ミニボム（水）
9D	ビタミンZ	B7	黄金の果実	A9	カカオチョコ	C3	クリアストーム	D5	ミニボム（風）

■栃木県で起こった17歳少年の事件の影響か、暴力ゲームやアダルトゲームを規制する動きが出てきた。（福島県白河市／魔夢） ●当初は鬼を殺すつもりが、鬼は魔力が強いため鍛錬に切り替えたそうですね。すると鍛錬をボディビルダーに鍛錬する内容なら推奨ゲームになるんでしょうか。

D6	ミニボム（焔）	6F	スペシウム錠剤	28	いぬみみ水	40	幸運の像	F8	MDEFバッチ
D7	ミニボム（回復）	70	替え玉	21	いぬみみ地	39	銀縁メガネ	F1	MDEFブローチ
D8	プチネウス	69	NULL	22	いぬブーツ	3A	金縁メガネ	F2	MOVメダル
D1	メディカルキット	6A	NULL	23	いぬブーツ改	3B	縁なしメガネ	F3	MOVバッチ
D2	異次元おにぎり	6B	火の鬼神	24	いぬブーツS	3C	歴戦の銀腕輪	F4	MDVブローチ
D3	サンバイザー	6C	水の精霊	1D	いぬブーツ水	55	歴戦の金腕輪	ED	火のバッチ
D4	禁断の実	85	地の皇帝	1E	いぬブーツ地	56	風炎の札	EE	火炎のバッチ
CD	MOV試薬	86	風の女神	1F	いぬしっぽ	57	炎雨の札	EF	業火のバッチ
CE	衝撃の事実	87	オーバームーブ	20	いぬしっぽ改	58	雷岩の札	F0	水のバッチ
CF	香玉	88	オーバーアタック	19	いぬしっぽS	51	風雨の札	E9	清流のバッチ
D0	匂い消し	81	オーバーパワー	1A	いぬしっぽ水	52	石流の札	EA	激流のバッチ
C9	絶対防御グミα	82	リジェネリングα	1B	いぬしっぽ地	53	砂風の札	EB	地のバッチ
CA	絶対防御グミβ	83	リジェネリングβ	1C	チョコグローブ	54	炎ブースター	EC	大地のバッチ
CB	妖精チョコ	84	ねこグローブ	35	バレのみみ	4D	風ブースター	05	隆起のバッチ
CC	交代キャンディ	7D	ねこグローブ改	36	クッキーブーツ	4E	パンチアウト改	06	風のバッチ
65	身代わり君	7E	ねこグローブG	37	チーズのしっぽ	4F	タナブーツ改	07	旋風のバッチ
66	弱体玉	7F	ねこグローブ炎	38	アタックハント	50	モバイルイズモ	08	烈風のバッチ
67	NULL	80	ねこグローブ風	31	マジックハント	49	ジェリコアーマー	01	NULL
68	NULL	79	ねこみみ	32	伝風のグローブ	4A	シンデレラノート	02	NULL
61	NULL	7A	ねこみみ改	33	伝風のみみ	4B	シンデレラトレス	03	ばくだんおにぎり
62	NULL	7B	ねこみみG	34	伝風のブーツ	4C	ミラクルボイス	04	デカ串かつ
63	火の原石	7C	ねこみみ炎	2D	マジックワッペン	E5	セーラー服	FD	大盛から揚げ
64	水の原石	95	ねこみみ風	2E	HPリング	E6	ムラマサムネ	FE	激カトーショコラ
5D	地の原石	96	ねこブーツ	2F	HPリングS	E7	フリフリドレス	FF	大盛スパゲティ
5E	風の原石	97	ねこブーツ改	30	HPリングG	E8	HPメダル	00	NULL
5F	賢人の原石	98	ねこブーツG	29	HPリングZ	E1	HPバッチ	F9	メロンソーダLL
60	止水の原石	91	ねこブーツ炎	2A	MPリング	E2	HPブローチ	FA	ビタミンZZ
59	地獄の原石	92	ねこブーツ風	2B	MPリングS	E3	MPメダル	FB	ミナギルンSP
5A	突風の原石	93	ねこしっぽ	2C	MPリングG	E4	MPバッチ	FC	バイタリアンXX
5B	ステキな箸	94	ねこしっぽ改	45	MPリングZ	DD	MPブローチ	15	アトレアルV3
5C	カラス玉	8D	ねこしっぽG	46	アンバランサーα	DE	ATKメダル	16	NULL
75	琥珀	8E	ねこしっぽ炎	47	アンバランサーβ	DF	ATKバッチ	17	手作り弁当愛特製
76	きれいな砂	8F	ねこしっぽ風	48	トレインライフ	E0	ATKブローチ	18	お子様ランチ・松
77	金塊	90	いぬグローブ	41	トレインマイント	D9	DEFメダル	11	究極食神弁当
78	銀塊	89	いぬグローブ改	42	無敵の片縁	DA	DEFバッチ	12	至高の満貫全席
71	黒い何か	8A	いぬグローブS	43	奇跡の玉	DB	DEFブローチ	13	真・仙丹
72	光る液体	8B	いぬグローブ水	44	女王のヒール	DC	MATKメダル	14	NULL
73	銀コイン	8C	いぬグローブ地	3D	ペインキラー	F5	MATKバッチ	0D	NULL
74	金コイン	25	いぬみみ	3E	幸運の骨	F6	MATKブローチ	0E	NULL
6D	幻の魚	26	いぬみみ改	3F	幸運のコイン	F7	MDEFメダル	0F	魔王リング
6E	謎の液体	27	いぬみみS						

（東京都葛飾区／Myana）

〈第3表〉「ファイナルファンタジーII」アイテムリスト

XX	アイテム	22	せいじゃのこころ	45	ましゅつのつえ	68	ゆみ	8B	くろのローブ	AE	レイズのほん
00	アイテムなし	23	エルメスのくつ	46	ちからのつえ	69	ロングボウ	8C	ちからたすき	AF	バスナのほん
01	リング	24	くものいと	47	まどうしのつえ	6A	ミスリルボウ	8D	くろしょうぞく	B0	エスナのほん
02	カヌー	25	ちんもくのかね	48	いやしのつえ	6B	くらやみのゆみ	8E	かわのてぶくろ	B1	バリアのほん
03	つうこうしょう	26	すなどけい	49	ダイヤメイス	6C	ほのおのゆみ	8F	ブロンズのこて	B2	ブリンクのほん
04	ミスリル	27	しにがみそう	4A	ノャヘリン	6D	こおりのゆみ	90	ミスリルのこて	B3	プロテスのほん
05	せつしょうせん	28	バッカスのさけ	4B	スピア	6E	キラーボウ	91	とうぞくのこて	B4	シェルのほん
06	めがみのベル	29	りゅうさんのビン	4C	ミスリルスピア	6F	よいちのゆみ	92	きょじんのこて	B5	ウォールのほん
07	エギルのたいまつ	2A	ねむりそう	4D	トライデント	70	かわのぼうし	93	こおりのこて	B6	テスペルのほん
08	たいようのほのお	2B	つめたがい	4E	ましんのやり	71	ブロンズのかぶと	94	ダイヤのこて	B7	ミニマムのほん
09	ペンダント	2C	うらぎりのきば	4F	ほのおのやり	72	ミスリルのかぶと	95	げんしのこて	B8	サイレスのほん
0A	ひりゅうのたまご	2D	ミスリルミラー	50	アイスランス	73	きょじんのかぶと	96	まもりのゆびわ	B9	アンチのほん
0B	しろいかめん	2E	ヘルファイアー	51	サンダースピア	74	ほのおのかぶと	97	パワーリスト	BA	フォーグのほん
0C	くろいかめん	2F	空白	52	ホーリーランス	75	ダイヤのかぶと	98	ファイアのほん	BB	スロウのほん
0D	クリスタルロッド	30	空白	53	ブロードソード	76	げんしのかぶと	99	サンダーのほん	BC	チェンジのほん
0E	ひりゅう	31	バックラー	54	ロングソード	77	ねじりはちまき	9A	ブリザドのほん	BD	フィアーのほん
0F	空白	32	ブロンズのたて	55	ミスリルソード	78	きんのかみかざり	9B	クラウダのほん	BE	ホーリーのほん
10	ポーション	33	ミスリルのたて	56	こだいのつるぎ	79	リボン	9C	トレインのほん	BF	テレポのほん
11	どくけし	34	おうごんのたて	57	ねむりのけん	7A	ふく	9D	アスピルのほん	C0	アルテマのほん
12	きんのはり	35	アイスシールド	58	ウィングソード	7B	かわのよろい	9E	フレアーのほん	C1	リバイヴのほん
13	しゅうしか	36	ほのおのたて	59	ブラッドソード	7C	ブロンズアーマー	9F	スリプルのほん	C2	ワイルドローズ
14	おとめのキッス	37	ダイヤシールド	5A	だいちのつるぎ	7D	ミスリルアーマー	A0	スタンのほん	C3	ひりゅうのやり
15	とんかち	38	トッゴンのたて	5B	フレイムソード	7E	おうごんのよろい	A1	ストップのほん	C4	ほしくずのロッド
16	めぐすり	39	イージスのたて	5C	アイスブランド	7F	ナイトのよろい	A2	コンフェのほん	C5	ブレイサー
17	フェニックスのお	3A	ナイフ	5D	ディフェンダー	80	フレイムアーマー	A3	ブラインのほん	C6	ラグナロク
18	エリクサー	3B	ダガー	5E	サンブレード	81	アイスアーマー	A4	カーズのほん	C7	アルテミスのゆみ
19	エーテル	3C	ミスリルナイフ	5F	エクスカリバー	82	ダイヤアーマー	A5	トードのほん	C8	ギガントアクス
1A	ハイポーション	3D	マインゴーシュ	60	マサムネ	83	ドラゴンアーマー	A6	ブレイクのほん	C9	ひかりのつえ
1B	コテージ	3E	オリハルコン	61	アクス	84	げんしのよろい	A7	テスのほん	CA	ドラゴンクロー
1C	ウィンドフルート	3F	リッパーナイフ	62	バトルアクス	85	どうのむねあて	A8	テレポのほん	CB	グングニル
1D	だいちのドラム	40	ネコのツメ	63	ミスリルアクス	86	ぎんのむねあて	A9	バーサクのほん	CC	ダンシングダガー
1E	にんにく	41	つえ	64	ましんのおの	87	ルビーのむねあて	AA	ヘイストのほん	CD	ランスオブアヘル
1F	ユニコーンのつの	42	メイス	65	オーガキラー	88	きんのむねあて	AB	オーラのほん	CE	ロンギヌス
20	なんきょくのかぜ	43	ミスリルメイス	66	ポイズンアクス	89	ダイヤのむねあて	AC	デストロのほん	CF	きぼうのひかり
21	けんじゃのちえ	44	ウェアバスター	67	ルーンアクス	8A	しろのローブ	AD	ケアルのほん		

（東京都葛飾区／Myana）

●WiiのMOD-Chip対策、早くね？〈東京都港区／ろね〉 ◎Wiiの開発者用機材ではもともとHDD内のデータを読み込むことができるので、そこをハックされることは任天堂も予測していたはず。この穴をふさぐよりトラップとして利用するあたり、任天堂はかなり先まで見通してるのかも。

押忍！ゲーム改造！応援団！

"神ゲー"にする改造コード集



41ページからの特集「あのゲームが"神ゲー"になる！」で紹介したゲームの改造コードを紹介。押し入れにしまったゲームも引っ張り出して、みんなで遊ぼうぜ！

爽快編

PS2 バーチャファイター4 エボリューション

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 1445EEFC

浮きの高さ変更
1CE65128 xxxxxxxx

xxxxxxxxは1D9AF197＝等倍、1E1A4C43＝2倍、1E9A4C43＝4倍、1B1A4C43＝8倍、1B9ADA7B＝16倍、1C13DF0C＝32倍。ダメージを受けて、飛ばされたときに効果がわかる。

左手デカすぎ
1CBEDB80 205326C5

PS2 アーマード・コア ラストレイヴン

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 14448104

ACステータス

弾減らない（エクステンションパーツ補助回数以外）
0D5351FC 1456089C
1D47D284 394F089C

1P、2P、敵を含めて効果あり。

歩行倍速
0D5351FC 1456089C
1D47D654 D456E7A5
0D5351FC 1456089C
1D47D658 D456E7A5

旋回倍速
0D5351FC 1456089C
1D47D7A4 D456E7A5

ブースター地上性能UP
0D5351FC 1456089C
1D47D7C8 D496E7A5
0D5351FC 1456089C
1D47D7CC D496E7A5
0C5351FC 1456089D
1D47D8D0 D496E7A5

ブースター上昇性能UP
0D5351FC 1456089C
1D47D7D4 D496E7A5
0D5351FC 1456089C
1D47D7D8 D496E7A5

ブースター空中性能UP
0D5351FC 1456089C
1D47D7DC D496E7A5
0D5351FC 1456089C
1D47D7E0 D496E7A5

重力
0D5351FC 1456089C
1D47D7B8 xxxxE7A5

xxxxは2256＝1／2倍、D456＝2倍。

全パーツ入手
0D5E7190 1456DE85
1D5E7110 3853E7B6
0D5E7190 1456DE85
1D5E7114 B4F3E7A5
0D5E7190 1456DE85
1D5E71F8 B5B3E7B9

「BUY」を選択すると反映される。

1P右腕兵器発射間隔0
0D5351FC 1456089C
3D47D273 1456E7A5

PS2 無双OROCHI

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 143E8EC8

武器の攻撃範囲変更（1P＆2P）
1C8FBF30 8653E68B
1C8FBF38 2C74E7A7
0CAA3326 1456B10B
1C8FBF44 2054xxxx
0CAA3326 1456B20B
1C8FBF44 2054yyyy

SELECT＋L2ボタンでxxxx、SELECT＋L2ボタンでyyyyの範囲に切換え可能（ボタン操作はすべて1P側）。xxxxとyyyyはそれぞれF0E5≒1.5倍、27A5≒2倍、2765＝3倍、2725＝4倍、2745＝5倍、26C5＝10倍、2645＝20倍、255D＝50倍、25DD＝100倍。

戦闘補助（1P＆2P）

必須コード
1C9A2B28 C496E7A6
1C9A2B2C 39DFE7C5
1C9A2B30 867DE68B
1C9A2B34 2D35E7A7
1C9A2B38 0436E7CE
1C9A2B48 203EE765
1C9A2B4C 893E77A7
1C9A2B50 1D3EB00C
1C9A2B20 15F6E79D
1C818688 1053BDA5

以下のコードを使用するときは必ず併用すること。

体力ゲージ最大維持
1C9A2B60 886EE7A5
1C9A2B68 B86EE7A7

体力値を上回るダメージを受けない限り無敵。

無双ゲージ最大維持
1C9A2B70 2555EBA5
1C9A2B74 886EE7A3
1C9A2B78 C436E7A6
1C9A2B7C B86EE79D

無双（奥義）発動中は1PのL1ボタンを押し続けると減少。

生まれ変わり編

PS2 第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 1444ADA8

以下のコードは、ゲームの進行具合によってはフリーズしてしまう。

●5番ピンと7番ピンとをジャンパ線で直結すればバックアップディスクが起動するって!?（静岡県焼津市／オレ自由）◎Wiiのドライブ基板について流れたガセネタですね。ジャンパを飛ばしたたけでは故障することもないかわりに、バックアップディスクが起動することもないでしょう。

パイロット（カガリ）存在フラグ
3CCCF496 1456E7A6
ユニット（ストライクルージュIWSP）存在フラグ
3CCAF1D1 1456E7A6
ユニット変更必須コード
9C83CDE4 1456E7A5
9C824764 1456E7A5
9C8D6A24 1456E7A5
9C8D7904 1456E7A5
9C8D81DC 1456E7A5
9C8E88FC 1458E7A5
9C8E8C9C 1456E7A5
9C8E903C 1456E7A5
9C8E95D4 1456E7A5
9C8E98BC 1456E7A5
9C8E9C04 1456E7A5
9C8EAAA4 1456E7A5
9C8EBAFC 1456E7A5
9C8BDFFC 1456E7A5
9C8BF550 1456E7A5
9CA8F58C 1456E7A5
9CA8F448 1456E7A5
9CA394AC 1456E7A5
9CAF0C7C 1456E7A5

以下の「ユニット変更」コードを使用するさい必ず併用すること。

EVA零号機をゼルエルにユニット変更
8CD85428 1456E7CD
3CD84E70 1456E7A5
8CD85464 1456E629
3CD84EAC 1456E7A5
0C002134 1456E79C
1CF7A328 1495A261
0C002134 1456DFA8
1CF7A328 14959509

セーブデータには反映されない。

なおここで紹介したパイロットやユニット以外にも自由自在に変更できる。それらのコードは、2006年3月号、2005年9月号参照。

PS2 SIMPLE2000シリーズ THE 地球防衛軍2

PS2PAR用コード

マスターコード
EC878530 143EA790
武器全部
1CBBBFE8 14556945
1CBBBFEC B4FAE79D
武器の弾減らない
1C8DEA68 3874E7A5
武器超連射
1C8DEA50 1456E7A5
陸戦兵、多段ジャンプ可能
1C8AD820 1456E7A5
1C8ADB2C 1456E7A5
多段ジャンプ＆空中立ち直り可能
（陸戦兵、ペイル兵共通）
1C8AC2B8 1456E7A5
1C8AD820 1456E7A5
1C8ADB2C 1456E7A5
1C8ADA64 1456E7A5
1C8ADA70 1456E7A5

PS2 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

PS2PAR用コード

マスターコード
ECDF8530 148CC6A0
SELECTボタンでデバック出現
1CE7C514 1456E76D
1CF83784 1456E7A5
1CF836C4 1456E7A5

このコードを使用した場合、バグなどの不具合が起こることがあるので注意。

PS2 グランド・セフト・オート・バイスシティ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 144407FC
L3ボタンで車ジャンプ可能
3CDE1C68 1456E7A6
車水上走行可能
3CDE1C78 1456E7A6

PS2 機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム

エックスターミネーターエクストリーム＆X-PLODER用コード

マスターコード
EC878530 1432AE50
1P
ガンダム頭でかすぎ（3倍）
1C1626C8 D496E7A5
1C1626CC D496E7A5
1C1626D0 D496E7A5
ガンダム頭でかすぎ（8倍）
1C1626C8 D356E7A5
1C1626CC D356E7A5
1C1626D0 D356E7A5
2P
ガンダム頭でかすぎ（3倍）
1C1648C8 D496E7A5
1C1648CC D496E7A5
1C1648D0 D496E7A5
ガンダム頭でかすぎ（8倍）
1C1648C8 D356E7A5
1C1648CC D356E7A5
1C1648D0 D356E7A5



萌え分補給編

PS2 ちょびっツ ～ちぃだけのヒト～

PS2PAR用コード

マスターコード
EC85BFC4 14467E10
名前入力制限解除
1C84B3C8 14D9D7C

PS2 KOF マキシマム インパクト

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 1445F154
乳揺れ強化
1CAECF04 7894E7A1
1CAECF0C 7894E79D
1CAECE34 205427A5
アテナモテル2のスカート外れる
1CAEA858 1456E7A5
対戦時のカメラテスト
0CCA8326 1456AC0B
1CADDCFC 3853E7A6
0CCA8326 1456B80B
1CADDCFC 8433BC8D

PS2 ゆめりあ

PS2PAR用コード

マスターコード
EC8782E0 1435DD54
七瀬＆シルク巨乳化
1C9AE828 9294E7A1
1C9AE82C 285AE7A7
1C9AE830 089AE7A7
1C9AE838 2055xxxx
1C9AE83C D8D57FA5
1C9AE840 15F6E79D
1C90EA60 10538EE5
1C90ECDC 0456E7C7
1C90EFB8 1456E7A5

xxxxはF025＝等倍、27A5＝2倍、2765＝3倍、2725＝4倍、2745＝5倍。

コード投稿者（50音順・敬称略）
シアル／Myana／YUY



次号予告・NEXT ISSUE

9月号 | 2007年8月16日（木）発売

ゲームラボ

第1特集 PS3でMOD-Chip＆コピー起動、Wii FreeLoader

悪いマニュアル

新DS改造ツールやＤＱソード全データ解析も

第2特集 『ギレン』はどっちだ!? 名作・駄作も完全網羅

ガンダムゲーム

アム○も赤いシャ○も おいでよ 黒歴史の森

第3特集 夏の風物詩!! 世界に誇るオタク文化の一大祭典

コミケット72

【掲載予定改造コードタイトル】 ●甲虫王者ムシキング スーパーコレクション ■NARUTO-ナルト- 疾風伝 最強忍者大結集5 決戦!「暁」 ●ドンキーコング ジャングルクライマー ●ポップンミュージック14 FEVER! ●モンスターハンター2 ●IZUMO零 ～横濱あやかし綺譚～ ●一騎当千 シャイニングドラゴン ●Ｊリーグ ウイニングイレブン2007 クラブチャンピオンシップ ほか

※内容は一部変更になる場合があります。

巻頭カラー

■**新作改造コードギャラリー**
すばらしきこのせかい
ロックマンゼクス アドベント
実況パワフルプロ野球14
GTAリバティーシティ・ストーリーズ
超魔界村

別冊付録

■**月刊もえたん第2弾**

ゲームラボ 8月号

■特別定価	890円（本体848円） 送料116円
■発行年月日	2007年8月1日
■振替	00130-2-58044
■発行所	株式会社三才ブックス 〒104-0031 東京都中央区京橋3 14-6 斎藤ビル2F TEL 03-3535-7331 FAX 03-3567-6435 www sansaibooks co jp
■発行人	和田洋子
■編集人	直井 親
■編集スタッフ	葉家慎二（副編集長） 両角浩太郎／麗 真悟 柴田智之／山下裕亮 中村 麗／関谷智安
■写植印刷	大日本印刷株式会社
■表紙イラスト	三輪 遊
■表紙デザイン	永沼デザイン事務所
■本文レイアウト	ManoEyes アトリエさわやか SSデザイン（坂口和建 坂口亜紀） 加納もえ
■マンガイラスト	ピョコタン／マミヤ狂四郎 Caivel／TO-YA／ゆきち 加藤おチャコ／長尾麗子 SAGA-Chang／見ル野栄司 福満しげゆき

FROM EDITORS

秋葉原「ガチャポン会館」に珍品ガチャがあるというのでさっそく訪れてみたところ「縄文土器フィギュアシリーズ」にめぐりあった。めずらしさと遮光器土偶欲しさに細口一葉に別れを告げるも、出てくるのは埴輪ばかり…。せっかくなので埴輪みたいな顔をしながら帰宅した。（割谷）

日ごろの不摂生に少しでも抵抗しようと、毎朝トマトジュースにお酢を入れて飲んでいる私。気だるい朝は、お酢を多めにして…→しまった入れすぎた！ 凶暴な酸味が気管直撃！ ゴフッ!! 咳き涙れる赤い顔！ と、仕置じゃないんだからねっ！ ……ご心配おかけしました。（鋼）

初めての歯科医院で親知らずを抜いたのだが、主治医の"いい性格"に驚かされた。2時間かかった難儀な抜歯のあとに「これは腫れて酷いことになるな」。翌日再診すると「俺があんなに苦労したのに腫れてない。悔しい」などと言いたい放題（笑）。腕は確かなようで、経過は順調です。（山下）

いまごろGCの「ポケモンコロシアム」にハマってしまい、すでに3周め。世間的には評価の低いソフトだが、エンテイ、スイクン、ライコウを簡単にゲットできるのがありがたい。今度はWiiでミュウをゲットできるゲームを出してほしい。イベントに行くのは恥ずかしいので。（柴田）

AV関連機器を対象とした展覧イベント「ビジュアルグランプリ」において、ES7001（95ページ参照）がホームシアター大賞を受賞した。自分自身の審美眼力や直感知能力に疑念を抱きつつも購入へと踏み切った身にしてみれば、これはちょっとした自慢。久々に電源入れよ。（凍関家 綱）

火事になったビルから決死の覚悟でPCを救い出した男のニュースを見ながら、PC初心者の友人に「オレのPCにはファイアウォールが入っているから大丈夫」と冗談で言ったところ、「あ、そうなんだ!?」と、マジレスされてしまった。説明するのも面倒くさいのでそのままにしている。（両角）

「今年は巨人の調子がいいから」という理由で、1人暮らしであるにもかかわらず、最新の50インチのプラズマテレビを購入した祖父久太郎、満95歳。明治、大正、昭和、平成と4つの時代を生き抜いてきた人間がいま、フルHD画質を手に入れるなんて、なんか格好良くありません？（直家）

アンモナイトの世界的産出地のひとつに北海道がある。カイギュウという古落生哺乳類も生息していた。500万年前の世界において北の大地は海面下だったわけだ。読者アンケートに基づいたDSゲーム改造ツールの魔力図を脳に思い描きながら、ドラクエ後のその世界を想像してみた。（渡邊）